Las Guías



¡VÁLIDA PARA XBOX360 Y PS3!

SUPERA LA CAMPAÑA PRINCIPAL SIN DIFICULTADES

ACABA CON TODOS LOS JEFES

LAS CLAVES DEL MODO AR

VANQUISH™



CONTENIDOS


Por Dave Navarro



PROPULSIÓN Y RALENTIZACIÓN: PURA LOCURA HARDCORE EN UNA ESTACIÓN ESPACIAL ASEDIADA POR SOVIÉTICOS

Vanquish nos lleva a un momento futuro en el que los conflictos entre Estados Unidos y Rusia vuelven a estar en auge, una Nueva Guerra Fría. El problema, que en esta ocasión alguien ha pulsado el botón rojo y San Francisco ha volado por los aires. Ese alguien, Zaitsev, amenaza al gobierno norteamericano con volar Nueva York si no se rinden a sus condiciones, pero ellos no se van a quedar parados. Un gran ejército comandado por el Teniente Coronel Richard Burns se dirige a la estación espacial raptada por los rusos. Junto con él va Sam, nuestro 'prota', equipado con un traje que le proporciona habilidades sobrehumanas. Aquí te contamos más sobre todos ellos.

En esta guía encontrarás todas las claves para superar la campaña, los mejores consejos para utilizar correctamente el modo AR (la ralentización, una de las claves del juego) y las mejores formas para superar a los jefes finales. Uno de los títulos más trepidantes y hardcores de la generación te espera. Coge el mando y a disfrutar.



Historia y personajes

Desde finales del pasado siglo XX, el precipitado ascenso de la población ha llevado a que la Tierra esté habitada por más de 10 mil millones de personas. La carencia de comida y energía derivada de la expansión de la población ha tenido como consecuencia la proliferación de numerosos conflictos y guerras por todo el globo. Es un periodo de miedo, de incertidumbre, de duda ante el aguante de nuestro planeta, lo que obliga al mundo a mirar al espacio exterior. Los más ricos tienen una esperanza. Estados Unidos ha fundado una colonia espacial gigante en órbita con la Tierra llamada SC-01 Providence, en la que millones de norteamericanos se van a ir a vivir.

Pero la colonia no es inmune a los males de la humanidad. La Orden de la Estrella Rusa, una facción militar que reina en su país debido a un Golpe de Estado, acaba de invadir de manera imprevista la colonia y han construido un potentísimo arma nuclear que se nutre de la energía de la estación. Con ese arma han destruido San Francisco y asesinado a la gran mayoría de los habitantes de la ciudad. Ahora han establecido un plazo de 10 horas para que Estados Unidos se rinda incondicionalmente. Si no, destruirán también Nueva York.

Sin embargo, el gobierno norteamericano no piensa negociar con terroristas y la Presidenta no ha tenido otra elección que ordenar una invasión militar en la estación para aniquilar a los invasores y recuperarla. Al mando de la misión está el Teniente Coronel Robert Burns y el soldado de la agencia especial DARPA, Sam Gideon, ha sido asignado también para probar por primera vez en batalla el Augmented Reaction Suit (ARS), el traje de reacciones aumentadas, un prototipo que dota a su portador de unas habilidades sobrehumanas.



PERSONAJES

Sam Gideon: Es el protagonista de nuestra historia y portador del ARS. Oficialmente acompaña a la Armada en esta misión para probar por primera vez su traje en batalla, pero en realidad lo que pretende es salvar al Professor Candide, diseñador principal del prototipo. Por esta razón a menudo choca con el oficial al mando en la operación, el Teniente Coronel Robert Burns. Nuestro héroe es un fumador empedernido que profesa un humor irónico continuo y un gran sentido del deber.

PROTAS



Robert Burns: Burns es un condecorado héroe de guerra que está al mando de la operación de salvamento de la SC-01 Providence, bajo orden directa de la Presidenta. Es un implacable comandante que busca ante todo cumplir su misión. Siempre el fin justifica los medios, aunque alcanzar el objetivo implique la pérdida de sus tropas o partes de su propio cuerpo, como sus brazos o piernas, las cuales han sido sustituidas por implantes biomecánicos. Acompañará en las misiones a Sam durante gran parte de la aventura.

Elena Ivanova: Todo un prodigio como estudiante, Elena fue asignada a DARPA como asistente del Doctor François Candide. Su rol en la operación de rescate de la Providence es la de proveer de apoyo logístico a Sam. Sus grandes habilidades como analista y hacker le permiten ayudar a nuestro protagonista en todo tipo de situaciones, y le acompañará de manera remota durante toda su aventura. Elena es diligente y metódica, y siempre tiene palabras de ánimo para Sam.

Dr. François Candide: Es el diseñador principal de DARPA, y por lo tanto del ARS. El doctor fue quien propuso inicialmente el desarrollo del sistema de energía de la estación espacial que la Orden de la Estrella Rusa transformó después en el arma que ha terminado por destrozar San Francisco. Por esta razón se siente de alguna manera responsable y ha dejado un mensaje a Sam y Elena avisando de que va a tratar de solucionarlo personalmente.

Presidenta Elizabeth Winters: La primera mujer que accede a la presidencia de los Estados Unidos, antes era una reconocida economista gracias a sus excepcionales habilidades e, irónicamente, ha accedido al poder en un momento de profunda recesión. Es conocida por su autoritaria manera de gobernar, casi obsesiva, y también por haber llegado al poder de maneras éticamente reprochables.

Victor Zaitsev: Es el líder de la Orden de la Estrella Rusa, la facción que está detrás del golpe de estado en Rusia y de la militarización del país. Es poseedor de un traje ARS parecido al de Sam, y ha dirigido personalmente el asalto a la estación espacial Providence y el consiguiente ataque a San Francisco. Ha exigido al gobierno norteamericano su rendición incondicional, bajo amenaza de destrozar Nueva York de la misma manera que ha hecho con la ciudad californiana.

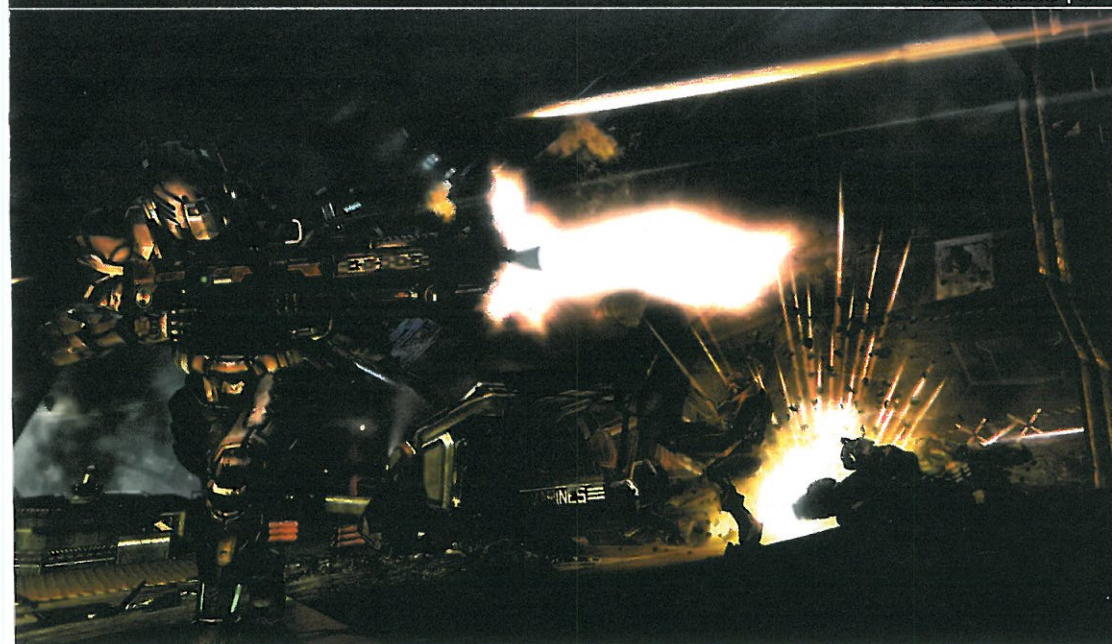
Modo AR

Como ya te hemos comentado en más de una ocasión, el Modo AR es la base del juego, y consiste en una ralentización de movimientos en determinadas condiciones. Te permitirá interceptar ataques con misiles, apuntar mejor y darte un respiro. Pero el traje se sobrecalentará, así que úsalo sólo cuando sea necesario.

Siempre aparecerá un círculo azul que se va poniendo rojo por momentos. Marca el tiempo restante que te queda de Modo AR hasta sobrecalentar el traje. Te recomendamos que no lo agotes del todo nunca, así no se sobrecalentará y no quedarás expuesto.

Si recibes daños críticos activarás el modo AR de manera automática hasta que se sobrecaliente el traje. Esto te permitirá reaccionar ante cualquier peligro, ya que puedes utilizar también la propulsión en este momento. Lo mejor en estas situaciones es que aproveches para ponerte a cubierto y no para matar a tus enemigos, ya que si fallas, con poca vida y con el traje sobrecalentado tendrás todas las papeletas para morir. Éstas son algunas de las formas más útiles para utilizar la ralentización:

- **Durante un movimiento de evasión:** Es decir, estando de pie y realizando un movimiento rápido en cualquier dirección podrás activarlo. Es muy útil utilizarlo cuando los enemigos te embisten, pues le esquivas y a la vez puedes dispararles a placer durante unos segundos. Además, es bastante estático, no te mueves demasiado mientras disparas, por lo que te permite apuntar mejor.
- **Al salir de una cobertura:** Mediante un salto, es uno de los momentos más útiles para activarlo. Los enemigos no se esperan que aparezcas ahí de repente, por lo que no te caerá ningún tiro desde el aire. El inconveniente es que te quedas desprotegido, con la cobertura por atrás o al lado, lo que hace que, si agotas toda tu barra de energía, puedas pasarlo mal.
- **Durante la propulsión:** Con la propulsión alcanzarás velocidades de vértigo y puedes en ese momento activar el Modo AR. Si lo dominas tendrás mucho ganado, ya que es prácticamente imposible que los enemigos acierten durante la propulsión. Pero hay dos problemas. El primero, que la barra de energía se agota más rápido que nunca (estás utilizando dos poderes a la vez). El segundo, que apuntar en movimiento, aunque sea ralentizado, es mucho más difícil.



Paso a paso

En algunas ocasiones, verás que las unidades enemigas de las que te hablamos en la guía no se corresponden exactamente con las que te encontrarás en las misiones. Esto se debe a que pueden variar un poco en función del nivel de dificultad. No obstante, las unidades, ya sea en el nivel fácil o en el extremo, no varían demasiado. La diferencia está más en la dureza e I.A. de los enemigos.

TUTORIAL

Al principio, ***Vanquish*** no es un juego fácil, por lo que te vendrá bien el tutorial. Empezarás por lo más básico (movimientos de cámara, apuntado y disparo, los cambios de armas.... lo típico). Te resultará especialmente útil el tutorial del modo AR. Realízalo tantas veces como estimes necesario hasta familiarizarte con él, es fundamental que lo manejes bien para superar la aventura.

ACTO 1

Misión 1: Aterrizando

Ve recto siguiendo a Burns. Habrá explosiones pero no te dañarán.

CONSEJO

Mejora tus armas

Encontrarás mejoras para las armas en los escenarios. Simplemente cógelas como las armas y mejorarás la que lleves equipada. Las mejoras aumentan los valores de Capacidad del cargador, Potencia, Alcance, Velocidad de disparo, Precisión y Dispersión: todo de manera aleatoria.

ACTO 1

Misión 2: Ruptura

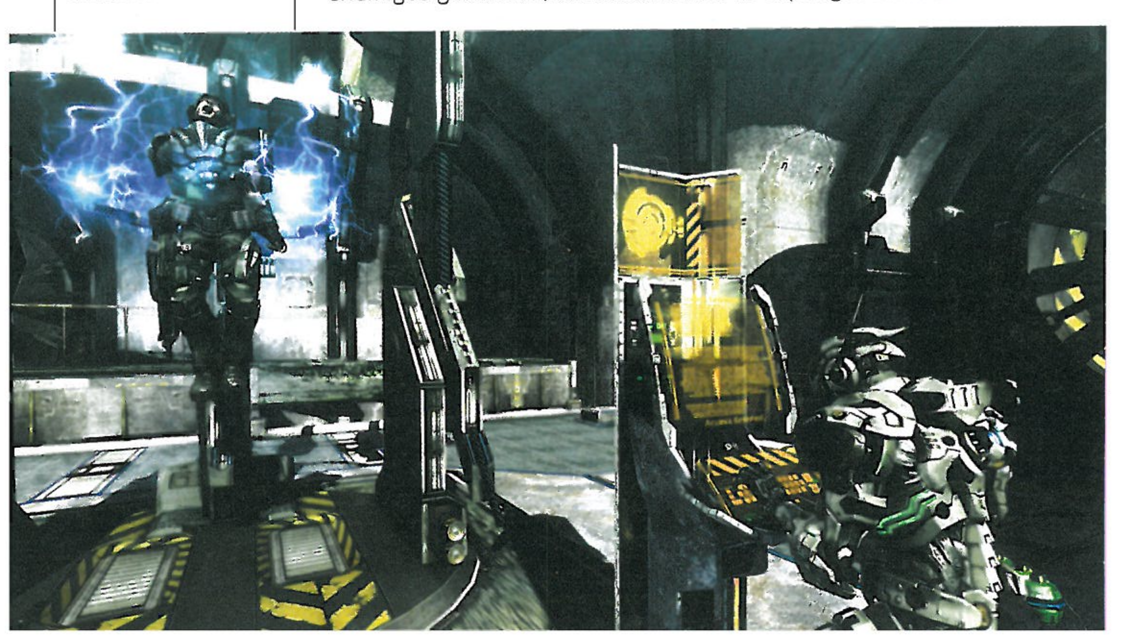
Tras el espectacular vídeo, empiezas a cubierto en una trinchera con un montón de robots enemigos rojos por delante. Ve mediante la propulsión a la puerta marcada por la bengala roja y al fondo del todo estarás en la retaguardia enemiga. Mata al robot que se acerca cuerpo a cuerpo y coge la gatling, la ametralladora enorme en torreta. Con ella elimina a todos los enemigos (primero a los vehículos bípedos) que puedas hasta quedarte sin munición, hay más torretas más abajo. Elimina a todos los enemigos hasta que caiga la enorme nave aliada y después date la vuelta para avanzar. Aún aparecerán más enemigos. Utiliza el modo AR + propulsión para eliminar al I.R. que monta el vehículo bípedo y después súbete en él, lleva equipados unos misiles muy potentes. Cuando acabes con todos bájate, coge todo el equipo que encuentres en esta estancia y continúa por el pasillo Noroeste.

Misión 3: Gigante

Recorre el pasillo y sube las escaleras. Arriba del todo hay una plataforma justo a tu izquierda con un rifle francotirador. Cógelo, quédate ahí, elimina a los dos enemigos que te vendrán por la espalda y después dispara a los soldados que montan los bípedos con el francotirador y a todo el que puedas. Tras la primera oleada vendrá otra por arriba. Elimina a los que puedas con los bípedos y ten especial cuidado con los enemigos grandotes, los Romanov. No te expongas demasiado a ellos.

Tu equipo

El máximo de armas que puedes llevar contigo es de 3 más las granadas. Si consigues un arma nueva tendrás que reemplazarla por la que tenías equipada en ese momento. Si el arma es la misma, se recargará la armadura.



Tras el parón, coge una gatling y elimina a todos los I.R. que se acercan en los vehículos. Ahora te espera un jefe.

KRNB-0 Argus: Tiene dos fases. En la primera es cuadrúpedo. Sitúate en la zona superior, donde las torretas, y dispara a la flexión de sus extremidades, las zonas amarillas. Utiliza la propulsión y el modo AR, y no te quedes mucho tiempo en la misma cobertura, porque las destruye. Cuando acabes con la vida de una extremidad se quedará aturdido. En ese momento coge una gatling y dispárale hasta que se recupere. Abstente de dispararle al núcleo cuando no esté aturdido, porque te machacará con sus misiles y ametralladoras. Cuando elimines el núcleo se transformará en bípedo. Ahora baja a la zona inferior, es menos peligroso. Cuidado con sus pisotones, su láser y enormes misiles, mantente siempre en constante movimiento, utiliza el Modo AR para disparar a sus extremidades y vuelve a atacar al núcleo cuando se aturda. Cuando dañes sus brazos tendrás que completar un fácil QTE con el joystick izquierdo. Cuando acabes otra vez con su núcleo habrás ganado.

Misión 4: Rescate

Avanza por el pasillo arriba al fondo y a la izquierda. Cuando encuentres a los enemigos, elimina a los que se interpongan y acaba con el de la torreta del otro lado. Sigue y te encontrarás a otro Romanov. La clave está en buscarle la espalda y disparar a su núcleo, pero ten cuidado con sus misiles, prácticamente te matan. Sube a la zona superior cuando puedas. Arriba tendrás que salvar a tres soldados que están apresados. Acaba con los enemigos y libéralos pulsando en la consola de mando. Vuelve con Burns y sigue por la puerta que se abrirá.

Misión 5: Confianza

Sigue a Burns y elimina a los enemigos que te encuentres. Cuando avances verás un nuevo I.R. a cuatro patas. Forma una cobertura que protege a sus compañeros. Elimínale el último siempre, pero cuidado con la explosión final. Usa el rifle francotirador para los robots del fondo (especialmente el de la torreta) y avanza. Cuando estés al fondo sube, ataca a todos con la torreta de arriba (cuidado con las granadas que te lanzarán) y después vuelve a bajar para rescatar al soldado retrasado. Cuando Burns se aleje, elimina la torreta del centro primero, después a los de arriba y por último a los del centro. Sigue cuando la zona esté limpia y avanza. Cuando un aliado grite "¡emboscada!" retrocede todo lo que puedas y ponte a cubierto. Aparecerá un enorme

Dos opciones

Si coges el mismo tipo de arma que llevas equipada conseguirás munición. Pero si tu arma ya está completamente cargada, avanzará en su proceso de mejora. Por tanto, tendrás que valorar a cada momento si te compensa más esperar a gastar munición o coger el arma para mejorar la que tienes.

ACTO 1

CONSEJO

Transmisor IEM

Una granada transmisor IEM impedirá que el objetivo se mueva durante un periodo breve de tiempo. En los niveles fáciles no te harán falta pero a partir del normal sí. Para grupos grandes de enemigos, la combinación Transmisor IEM + Lanzacohetes en modo AR es mortal, y da muchos puntos.

tanque. La clave está en disparar al núcleo de su parte trasera. Utiliza la propulsión para quedarte a su espalda y no te quedes demasiado tiempo en la misma cobertura, las destruye.

Misión 6: Oscuridad

Vuela la muralla con tus explosivos acercándote y pulsando el botón de acción. Tu misión es proteger el acorazado mientras avanzas. Aparecerán muchos enemigos, especialmente unas medusas gigantes explosivas cuando mueren. Encontrarás armas adecuadas para acabar con ellas. No dejes que se acerquen, aléjate cuando vayan a explotar y después dispara con tu ametralladora a las medusas pequeñas que salen de la grande. Más adelante te encontrarás con una barricada. Tienes que poner explosivos tanto en la parte superior como en la inferior. Recuerda alejarte mucho antes de detonarla. Antes de colocarla en la parte de arriba asómate y elimina con la gatling al enemigo enorme que ataca al acorazado. Avanza un poco más y habrás acabado.

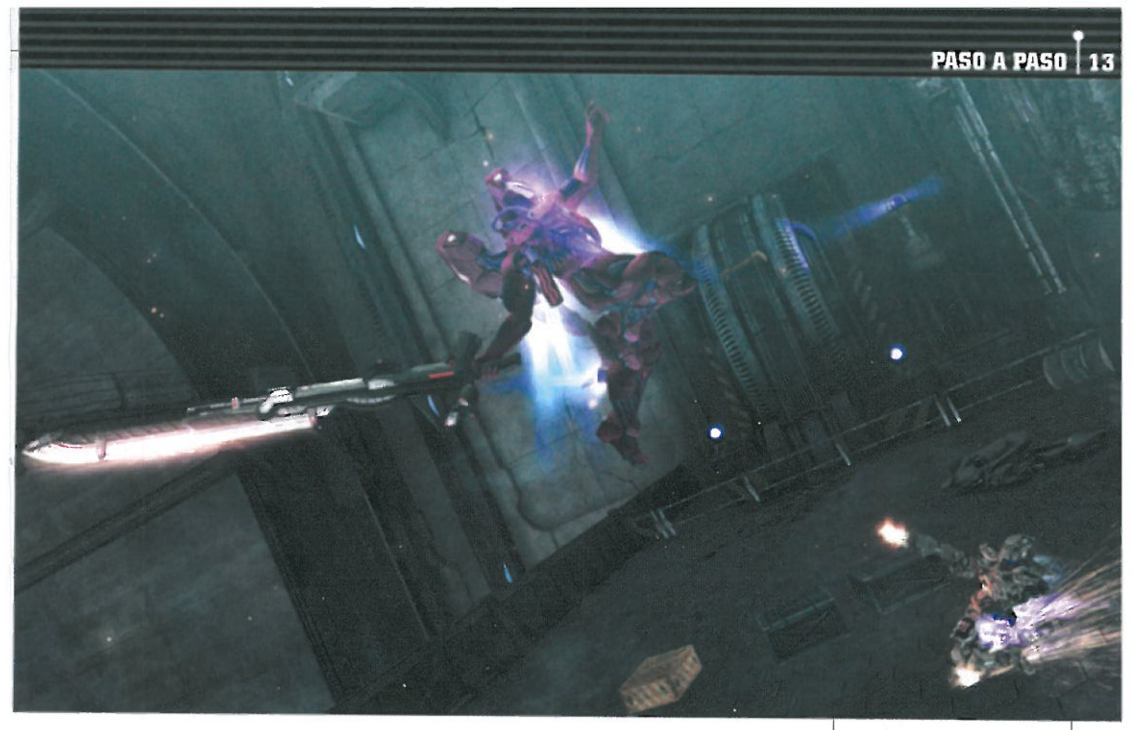
Misión 7: Sísmico

Elimina a todos los robots que se interpongan entre tú y el ascensor de servicio. Coge el lanzacohetes que hay detrás del acorazado y elimina a los Romanov del fondo. Aparecerá otra oleada de enemigos, pero nada con lo que no puedas. Cuando acabes sube al ascensor y activa la palanca de mando. Elimina a los enemigos del ascensor de al lado y vuelve a pulsar la palanca.

Misión 8: Hostil

Sal del ascensor y da la vuelta. Ve al fondo a la derecha y elimina al Romanov. Si puedes hacerlo con un lanzacohetes, mejor que mejor. Después verás al profesor Candide que llega en ascensor. Acaba con todos los enemigos que hay a su alrededor. No te preocupes, a él no le matarás. Tras el vídeo, te espera un jefe.

Zaitsev: Es muy rápido, por lo que la única manera efectiva de hacerle daño es en el modo AR. No pares de moverte por todo el escenario y ten mucho cuidado con él, especialmente cuando dispare con su láser y cuando lance las granadas, momento en el cual tendrás que buscar algún hueco sin ninguna cerca. Dispárale siempre ráfagas rápidas y no sobrecalientes el traje. Cuando saque su espada te atacará y tendrás que realizar un QTE y, si lo haces bien, le quitarás bastante vida. Cuando le quede poca huirá. Sube al ascensor.



ACTO 2

Misión 1: Río

Nada más subir te espera un escuadrón enemigo con barricadas móviles y alguna torreta. Acaba primero con ellas y con el enemigo con lanzagranadas que está un nivel por encima. Activa el interruptor del fondo para abrir la puerta y continúa. La siguiente zona está dividida en tres superficies que se van moviendo. Avanza con mucho cuidado, especialmente por las gatlings, cruza a la plataforma del centro y de ahí a la de la derecha. Tras eliminar a más torretas y a los enemigos montados en vehículos bípedos podrás subir a la escalera, encima de la cual está tu objetivo. Arriba, móntate en el bípedo y acaba con los Romanov montado en él y habrás terminado la misión.

Misión 2: Rápidos

Para eliminar a las pequeñas naves que te persiguen tendrás que utilizar el modo AR, así que cúbrete y salta a un lado para activarlo. También se acercarán naves tripuladas. Haz lo mismo, pero matando a sus ocupantes (sobre todo al piloto). No uses las gatling salvo que sea estrictamente necesario, y no te preocupes por la munición, tienes un montón en la nave. También aparecerán Romanovs, equípate con el lanzacohetes y serán chatarra. Más tarde se pondrá a tu altura otra

UNIDADES ENEMIGAS

Vete familiarizándote con los nombres de tus enemigos. Los I.R. son la infantería ligera, los robots más pequeños del tamaño de un humano. Los Romanov son los grandes, los que tienen mucha vida y miden más de tres metros. Todo lo demás son variantes (voladores, con diferentes armas...) de estos dos, o jefes finales.

ACTO 2

CONSEJO

Haz muchos puntos

Aunque no lo parezca, *Vanquish* es un puro arcade de disparos y, como tal, te invita a que hagas cuantos más puntos mejor. La primera vez que superes el juego limítate a pasarlo bien, porque te costará sacar muchos puntos. Después ya podrás ir a por todos los que quieras. Estos van en función del tiempo que tardes en pasar la misión, el número de enemigos que mates y la espectacularidad con que lo hagas, el número de aliados que mueran y que salves... Al igual que pasaba con Mirror's Edge, puedes colgar tu puntuación en internet.

nave de carga. Elimina a todos los enemigos que haya montados en ella. Te costará, pues se mueve mucho y le verás tanto a los lados como encima tuya, pero lo bueno es que a ellos también les cuesta darte. Tienes que matarlos a todos antes de que impactéis (Elena te avisará cuando quede poco). Cuando acabes con el enemigo más grande el vehículo se detendrá y llegarán más enemigos. Elimina primero a los que bajen del vehículo, después súbete a una torreta para matar a todos los que se acercan desde el flanco izquierdo y, por último, aguanta el chaparrón que te caerá de todos los vehículos de arriba. Esquívalos como puedas hasta que te aparezca un QTE.

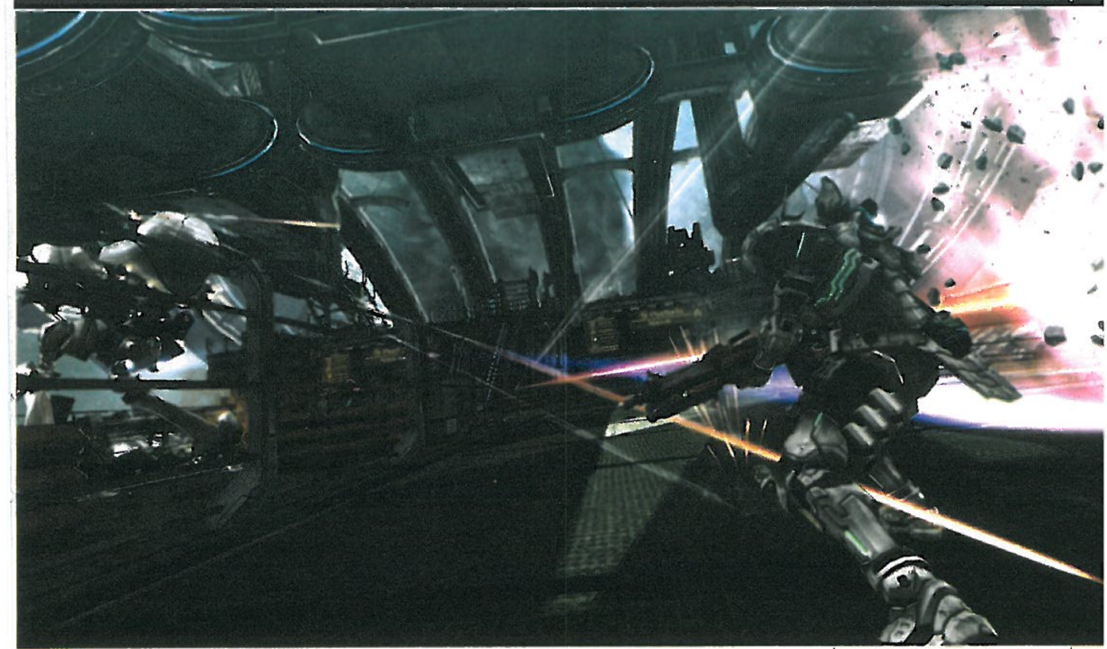
Tras el vídeo, te encontrarás tú sólo en una pequeña nave con coberturas. El problema aquí es que es prácticamente imposible utilizar el AR. Lo bueno, que Elena ha sincronizado las torretas automáticas con tu arma, por lo que con tan sólo apuntar éstas dispararán, lo que unido a tus propios disparos hará que tengas una gran potencia de fuego. Mantente a cubierto y dispara a los enemigos de las plataformas.

Misión 3: Pesadilla

Ahora estás sólo, por lo que tendrás que aplicarte más. Desciende por el túnel hasta que te encuentres con unos enemigos que se hacen bola. Evítalos y sólo atácales cuando se expongan, nunca cuando estén en forma esférica. Avanza y mucho cuidado con el Romanov que se te acercará. Mantén las distancias y utiliza el modo AR para ponerte a su espalda y atacarle. Sigue bajando, abre la puerta del fondo y llegarás al Argus. Tras el vídeo aparecerá otro. Para eliminarlos tienes que aplicar lo mismo que en el primer nivel pero por partida doble. Intenta siempre enfrentarte a uno primero y no quedar nunca entre los dos. Afortunadamente y salvo en los niveles más difíciles no tendrás que eliminarlos en las dos formas. Con una de cada uno estarán acabados.

Misión 4: Lucha

Equípate y ve por la única salida posible, por el pasillo hasta el fondo. Cuando salgas del montacargas sigue recto y te enfrentarás a dos bípedos. Súbete en uno matando a su conductor y acaba con todos. Sigue por el camino ya a pie y verás que los enemigos os atacan desde arriba. Elimina a todos los que puedas y ten mucho cuidado con el que te lanza misiles. En cuanto puedas entra en el edificio y ataca a todos. Te encontrarás en la retaguardia enemiga y podrás eliminar a los I.R. que estén abajo con las torretas. Sigue ascendiendo hasta una zona



llena de contenedores. Ten mucho cuidado, hay enemigos ocultos y el cuerpo a cuerpo hace que se te sobrecaliente enseguida el traje, así que ve despacio y manteniendo las distancias. Más adelante llegarás a una zona en la que hay un bunker arriba y una torreta que se interpone en tu camino. Ve en propulsión, elimina al robot de la gatling, avanza hasta el búnker y activa el interruptor. Desde ahí elimina a todos los enemigos y baja hasta la puerta.

Misión 5: Asalto

Sube al ascensor y, arriba, elimina los vehículos enemigos, preferiblemente en modo AR matando únicamente al conductor, así ahorrarás balas. Avanza hasta el siguiente ascensor y, en esta zona, evita al Argus y ve ascendiendo por la izquierda hasta llegar a la puerta del fondo. Tendrás que evitar también los fragmentos de edificios que se caen y acabar con todos los robots que se interponen en tu camino.

Misión 6: Fortaleza

Continúa hasta llegar a una zona en la que hay varias trincheras con enemigos y una torreta superior que domina todo el terreno. No te expongas demasiado, acaba con ella saltando de tu cobertura en modo AR y después intenta que ningún otro enemigo se apodere de ella. Más tarde elimina a todos los I.R. de la zona inferior hasta que Burns

Cuerpo a cuerpo

El ataque cuerpo a cuerpo es letal con los I.R., pero sobrecarga el traje, por lo que si lo utilizas en las líneas enemigas puedes verte en muchos problemas. Lo mejor es usarlo sólo para los I.R. más valientes, los que se acercan demasiado a tu grupo y después ir a una cobertura para recuperarte.

avise de que se está abriendo una compuerta. Aparecerán tres Romanovs, nada a lo que no te hayas enfrentado antes. Y después un BIA, un robot transformable. En su forma cuadrúpeda es muy rápido, en la transformación bípeda menos, pero igual de letal. Y el doble de fuerte que el resto de Romanovs. Mínimo necesitarás dos cohetes para matarle. Procura darle la espalda, aunque te costará, y no intentes acercarte a él, ya que realiza un barrido con su espada. Cuando acabes con él sube a la plataforma.
Arriba te espera una especie de nave con un núcleo rojo al que debes disparar. Cuidado con su láser, activa el modo AR cuando le dispares. Después todo será una locura. Aparecerán unos cañones a los que debes disparar, varios enemigos de todo tipo y dos más núcleos de láser. Mantente a cubierto, exponte sólo en modo AR y no pares de moverte mientras disparas. La batalla terminará cuando no quede nada salvo tú y tus aliados.

ACTO 3

Misión 1: Adelante

Acompaña a Burns y su equipo escaleras abajo por la izquierda. Llegarás a una zona en la que te asaltan varios enemigos mientras bajas las escaleras. Estás en ventaja, así que no te expongas ni bajes sin haber limpiado antes la zona. Ten cuidado especialmente con el Romanov que escupe fuego. Más adelante aparecerán dos naves (dispara al piloto si puedes) y dos nuevos Romanov que embisten en cuanto te ven. Mantén las distancias y busca su espalda, pero nunca te pongas de cara a ellos.

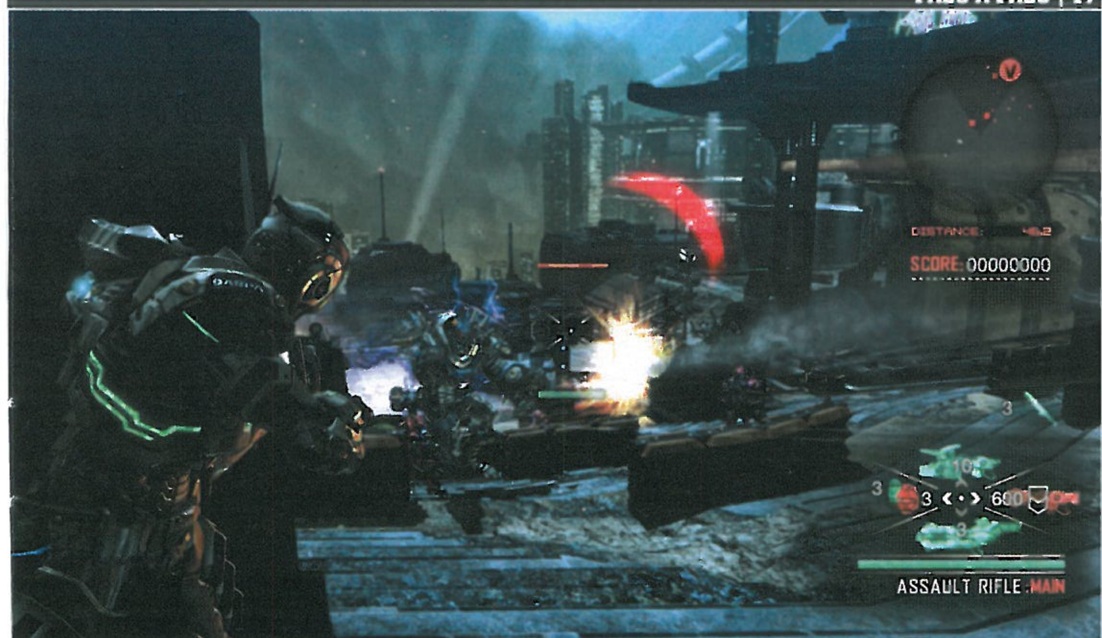
Misión 2: Atacar

Avanza por la puerta que te abrirá Elena hasta una plaza con una estatua en el centro. Tras el vídeo, te encontrarás con otro Romanov nuevo, uno con gran potencia de fuego gracias a las ametralladoras pesadas que incorpora. No te expongas salvo en modo AR y dispara a su espalda cuando uno de los dos se fije en el vehículo aéreo aliado. Si éste es derribado la partida acabará y tendrás que empezar la misión de nuevo, por lo que no dejes que le disparen. Cuando termines ve por la izquierda hasta el puente, ahora tendrás que defender la plaza, primero de varias unidades de infantería desdeñables, después de un acorazado con sierras en la delantera. No dejes que te embista o estarás muerto.

CONSEJO

De un golpe

Una combinación mortal: propulsión más ataque cuerpo a cuerpo. Embestirás al enemigo y prácticamente le habrás matado, incluso a los más grandes. El problema, que te deja expuesto y sobrecargado.



Lo bueno, que con uno o dos cohetes que le lances a su núcleo trasero (encontrarás un lanzacohetes por el escenario) lo reventarás.
Avanza hacia la puerta del fondo y espera a que Elena te abra las puertas. Sigue por el pasillo hasta un ascensor. Al salir habrá otro fácil enfrentamiento abajo, donde los coches incendiados.

Misión 3: Vértigo

Tras el vídeo, avanza y elimina a los Romanov que están en el puente a medio destruir. Si te cubres no tendrás problemas con ellos porque están muy lejos. Pasados unos segundos podrás pasar por la izquierda y después ve en propulsión hasta arriba, pero con cuidado de los enemigos. Tienes que darte prisa en eliminarlos y en cruzar o el puente se destruirá y caerás con él. No escatimes en modo AR ni en arsenal. Estarás a salvo cuando cruces una valla al fondo y salte un vídeo.

Misión 4: Dragón

Tras el vídeo, hazte con el rifle de francotirador (coge sólo uno, no lo mejores aún o podrías quedarte sin balas) y dispara a los focos que tienes marcados en rojo mientras avanzas. Ten cuidado con el vehículo que llegará, elimina a su piloto silenciosamente o reviéntalo, aunque luego te tendrás que ocupar de algún que otro lanzamisiles automático de los que hay cerca de los focos. Si tu monorraíl es destruido mo-

Uno para cada arma

Los ataques cuerpo a cuerpo variarán dependiendo del arma que tengas equipada. Cada una tiene sus peculiaridades. Pruébalas y descubrirás cuál es la más adecuada para cada situación.



rirás, así que aplícate en esto. Cuando llegues al final y el monorraíl se pare, baja por la izquierda y ponte a cubierto. Aparecerán numerosos robots de infantería por las escaleras, nada que deba preocuparte. Eso sí, tienes que colocar dos cargas, una a cada lado de la vía y después hacerlas explotar. Después súbete de nuevo al monorraíl. Tienes de nuevo que defenderlo, aunque lo bueno es que ahora ha recobrado sus fuerzas. El único enemigo será una unidad aérea con láser y ametralladora. Cúbrete y lánzale todos los misiles que puedas en modo AR (mediante propulsión o evasión) para aniquilarle.

Misión 5: Desesperación

La nueva misión empezará al salir del monorraíl, tras un vídeo. Tienes que ir avanzando y acabando con los enemigos de la zona todo lo rápido que puedas. No hay cronos, pero si te demoras el Kreon destrozará el edificio y la misión acabará. Usa el modo AR siempre que puedas y no te demores demasiado en las coberturas. Sube al puente y usa las torretas contra las unidades y los acorazados enemigos. Vendrán muchos, no dejes que eliminen a tus tanques o estarás perdido.

Cuando Elena te avise de que los has eliminado a todos podrás avanzar. Es hora de hacer pupa directamente al Kreon. No es como tal un jefe, y sólo tiene un patrón. Va avanzando levantando sus patas (una de ellas es a la que tienes que atacar). Mantén la distancia cuando la

tenga abajo y también nada más subirla o te quemará. Cuando la tenga arriba del todo dejará de lanzar el fuego de propulsión y aparecerá un núcleo. Dispárale con todo en modo AR y huye al poco o podría aplastarte. Repite esto hasta que lo destruyas.

Tras el vídeo, avanza hasta una plataforma con barricadas en la que hay aliados tuyos y ataca a las unidades enemigas que aparecerán del Kreon. Están lejos, igual te viene bien el rifle de francotirador. Ten cuidado y mantente siempre alejado del rayo del Kreon, porque su calor te sobrecalentará el traje. Tendrás que cruzar un puente mientras te asedian cientos de enemigos y los misiles del Kreon. Si puedes, te recomendamos que elimines su armamento pesado, los cañones que salen de sus piernas. Si no te costará mucho cruzar el puente con vida. Cuando lo hagas, habrás superado esta dura misión.

Misión 6: Infiltración

Avanza, equípate con el rifle francotirador y ve hasta el transportador del fondo. Elimina a los pocos enemigos que te vayan saliendo. Aparecerá una especie de bola de fuego con piedras. No uses tus armas contra él, no te servirá de nada. Limítate a protegerte con las coberturas cuando aparezca, aunque si te da tampoco te hará demasiado daño. Cuando llegues al final activa la consola de mando y entra. Aquí te espera la bola de fuego de antes.

Mira bien a quién disparas

Exceptuando a Burns, si disparas a tus aliados mueren. Así que cuidadito.

ACTO 3

CONSEJO

Cura a tus alidados

Cuando veas que uno tiene una cruz encima es que está a punto de morir. Si le curas, además de ganar puntos conseguirás munición, muy útil tanto por sí misma como para mejorar tus armas.

Desconocido: Ataca con un láser que sale de su núcleo, con ametralladoras de gran puntería, con unas bombas explosivas y embistiéndote. Este último ataque es mortal, ya que si te apresa te cortará la cabeza y tendrás que volver a empezar. Es muy rápido y se sube a las paredes. Como te imaginarás, su punto débil es el núcleo, pero sólo lo expone a veces. No es tan fuerte como parece, tiene truco. Utiliza la propulsión para darle un golpe aéreo. Eso hará que su núcleo quede desprotegido durante un rato para que le dispares. Repite esto varias veces y será chatarra, más chatarra.

Cuando acabes con él avanza por la puerta recién abierta y activa el interruptor para abrir otra y avanzar. Te encontrarás con algunos I.R. alados por el camino, pero nada complicado. Más adelante, Elena te avisará de que puedes acabar muerto si cruzas el centro cuando no debes. Pasa en propulsión por el túnel en cuanto cese el láser y gira al fondo hacia dentro. Continúa ascendiendo, entrando por el túnel del láser cuando éste cese y eliminando a los pocos enemigos que te encuentres. Llegarás a un ascensor que te subirá y de ahí tendrás que cruzar por varios. Tras un último enfrentamiento habrás acabado la misión.



Misión 7: Fantasmas

Avanza con cuidado, hay vehículos aéreos aquí. Ya sabes lo que hacer con ellos. Sube por el ascensor que bajará cerca de los vehículos que aparecerán un poco más adelante. Arriba, aniquila a todo el que se interponga y después, con la torreta, a los vehículos enemigos vivos. Cuando avances donde estaba el Romanov, retrocede en cuanto oigas una alarma, o una explosión (que acabará con los dos Romanov que acaban de aparecer) te aniquilará. Después sube justo por la plataforma a la izquierda y arriba, entre explosiones y vehículos que destruir, avanzarás sin pérdida hasta una zona donde hay varios vehículos aparcados. Hay una escalera de mano iluminada en amarillo, sube por ella. Tendrás que subir otra, bajar por una tercera y después subir por un ascensor activando la consola de mando. Arriba sí, los robots están... bailando. Mátalos mientras están desprevenidos y verás que empiezan a caer objetos del techo. Te tienes que enfrentar a otro desconocido. Aplica lo mismo que antes y, cuando le derrotes, sube por el nuevo ascensor.

Arriba tienes que arrancar la protección y después el cable gigante del centro, ambas cosas pulsando rápidamente el botón de acción. Si te disparan mientras lo haces tendrás que empezar de nuevo, por lo que usa la torreta que hay cerca para eliminar los vehículos que vayan viniendo y aprovecha para arrancar el cable cuando no te disparen. Cuando lo hayas hecho habrás superado el tercer acto.

ACTO 4

Misión 1: Silencio

Camina junto con tus aliados hasta llegar a una zona donde Elena te avisará de que hay francotiradores. Los verás fácilmente, pero sé rápido al disparar o te darán ellos. Cuando despejes la zona se abrirá la puerta del fondo. Tienes que ir avanzando eliminando los focos de resistencia enemiga, pero no encontrarás nada nuevo ni especialmente duro. Lo único, tras pasar por el primer edificio interior, hay otro repleto de torretas. Coge el rifle francotirador para eliminar a los que están arriba y después el lanzacohetes contra los Romanovs. Encontrarás ambos en el escenario. Cuando limpies la zona, Elena abrirá la puerta de la derecha y podrás continuar hasta una zona con mucho armamento. Sigue un poco más y, en cuanto actives el interruptor sufrirás una emboscada. Vuelve hasta la torreta y acaba con los enemigos más du-

Reparto de objetivos

Ir en compañía te ayuda, más que por el fuego de cobertura, por el hecho de que no eres el único que recibe disparos. Obviamente tú serás el principal centro de atención, pero tus aliados distraen, lo que es especialmente útil cuando tienes que quedarte a la espalda de algún enemigo.

ACTO 4

CONSEJO

¡Mata al piloto!

Los vehículos transportadores enemigos se pueden eliminar matando únicamente a su conductor. No hace falta destruirlos por completo. Así te ahorrarás munición.

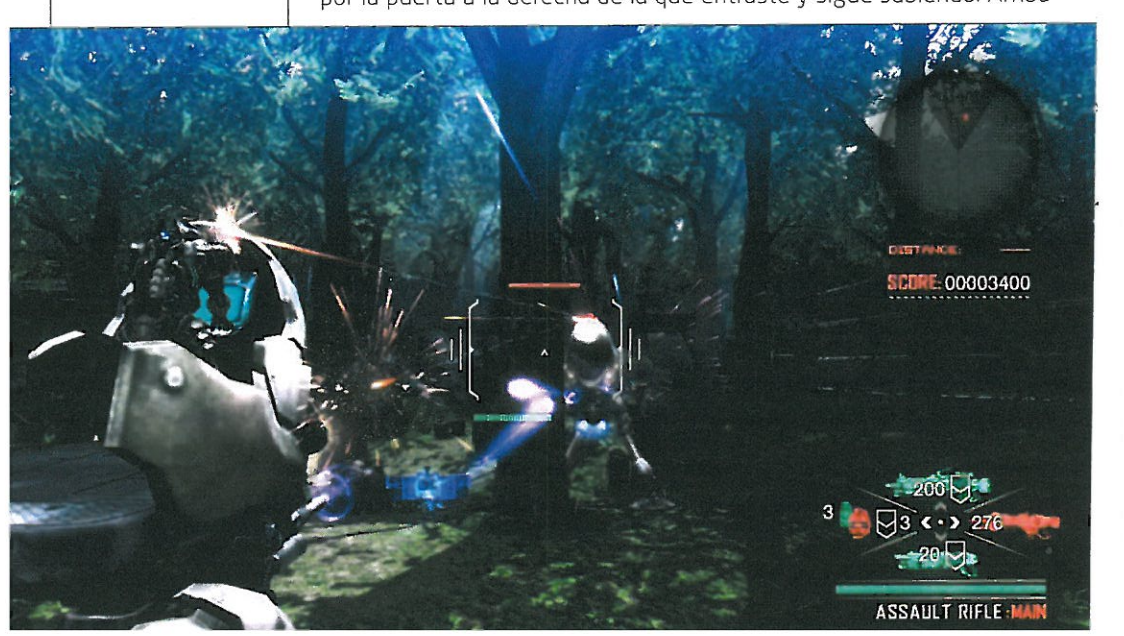
ros con ella, como los andadores bípedos y los Romanov. Ten mucho cuidado, porque la hierba tapa a los I.R. y podrían asediarte. Cuando veas que están cerca sal de la torreta y ataca desde cerca. En cuanto Elena te diga que ya ha llegado el ascensor ve hacia él, olvídate de los enemigos y dale al interruptor cuando Burns llegue.

Misión 2: Límite

Al llegar arriba llegarán unos cuantos enemigos aéreos. No dejes que aterricen y, si lo hacen, no les ataques cuando se escuden en sus hélices. Después, ya arriba, te espera un jefe.

Buzzard: No es de los más difíciles, ya que tiene tres núcleos débiles. Uno de ombligo, otro de culo y otro de nariz. Sus ataques principales son un láser que puedes esquivar huyendo, la embestida y los golpes con sus brazos, que se evitan estando lejos. Simplemente mantente a una buena distancia y protegido y muévete sólo cuando se acerque. Si tienes lanzacohetes le harás mucho daño. Si no, en modo AR dale a cualquiera de sus tres núcleos y acabará claudicando.

Cuando acabes con él ve hasta el fondo a la izquierda y al final de esta estancia pulsa el interruptor para abrir la puerta. Continúa recto y descendiendo por escaleras de mano. No tiene pérdida hasta que aparezca el Argus. Haz lo mismo de siempre pero ojo, este Argus lanza un láser mortal cuando está a punto de morir, aléjate lo suficiente. Sal por la puerta a la derecha de la que entraste y sigue subiendo. Arriba



tendrás otro enfrentamiento con I.R. en torretas y Romanovs. Elimina a estos últimos con el lanzacohetes, lo demás es pan comido.

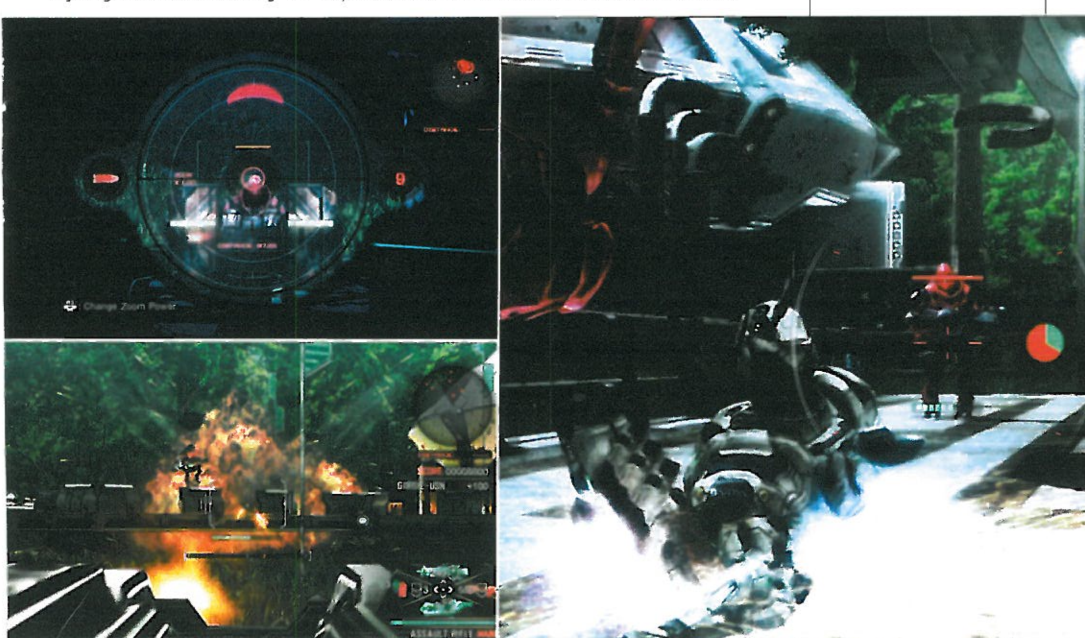
Misión 3: Maniobra

Sigue a Burns y pulsa el interruptor para abrir la puerta. Avanza con cuidado, especialmente con los robots kamikazes y los francotiradores. Desciende cuando puedas y abajo, tras eliminar a un Romanov, aparecerá un tanque de núcleo trasero. Dale la espalda y elimínale con el lanzacohetes, hay uno cerca. Luego avanza por el boquete que ha abierto el tanque y elimina al robot francotirador y al de la torreta. Avanza, activa el interruptor y continúa.

Misión 4: Esclavo

Abre la siguiente compuerta y avanza por el pasillo eliminando a todos los I.R. y esquivando el fuego cuando esté muy cerca. Cuando llegues a una zona un poco más abierta, te encontrarás con un nuevo jefe, un Crystal Viper.

Crystal Viper: No es rápido, salvo cuando corre hacia ti, pero lo malo es que se vuelve invisible y aparece donde quiere, normalmente cerca de ti. Si te atrapa deberás pulsar el botón cuadrado en el momento oportuno o te matará. No uses láseres ni discos, sólo munición normal y lanzacohetes. Si tienes, te serán de mucha ayuda. Mantente siempre lejos y evita su láser y su espada. Si lo haces así, no durará mucho.



ACTO 5

QTE
No son demasiados, pero cuando aparezcan estate pendiente. Más que ser difíciles, te obligan a machacar botones muy muy rápido, así que más te vale tener los dedos rápidos.

Misión 5: Emancipación

Sigue a Burns y activa el interruptor. Entrarás en una zona de "gravedad cero". Con comillas, porque no flotarás, es igual que antes, sólo que puedes moverte en 360 grados, lo que tendrás que aplicar para cruzar de unas salas a otras. Ve eliminando a todos los enemigos en las diferentes estancias hasta llegar al final, donde te enfrentarás a un Desconocido.

ACTO 5

Misión 1: Desenlace

Camina hasta la compuerta del fondo y ábrela con el interruptor de la izquierda. Continúa y abre otra más. Aquí te espera otro Buzzard. Es una batalla dura, ya que además del Buzzard habrá dos enormes Romanov y un I.R. con un RPG. Ve a la zona de la izquierda, a la sala con torretas, y ataca a los robots grandes con ellas. Así será más fácil. Después se abrirá la puerta del fondo para que pases. En la siguiente zona hay unos cañones láser que arrasan el pasillo central. Limpia un poco la zona de enemigos y luego cruza. Tienes que poner unas cargas donde te marcan, en la parte de arriba, a la que se pasa subiendo unas escaleras. Cuando pongas la segunda carga sigue recto, abre otra puerta y, desde ahí, en una sala con torretas, detona las cargas. Ahora verás cómo vienen muchos I.R. por donde tú viniste, masácralos con la torreta y después retrocede. En la compuerta del medio de este pasillo espera a que llegue tu compañía. Avanza hasta la siguiente zona. Aquí te espera un Crystal Viper, acaba con él como sabes.

Misión 2: Soldado

Ve recto y abre la compuerta del fondo. Recuerda que ahora estás sólo, por lo que te costará más vencer.

T.C.R.B.: Hay varias fases. En la primera, el jefe vuela, al igual que todos sus secuaces, pero aún así no es demasiado rápido. No le dispares en los brazos, no le harás daño, tu objetivo es el torso y la cabeza. Utiliza el modo AR siempre que puedas pero sin sobrecalentar el traje, y cuando no lo tengas mantente en la cobertura. A menudo te sacará de ella y empezará a dispararte con su potente ametralladora, pero si utilizas la propulsión lo evitarás. Esta primera fase acabará cuando se quede aproximadamente con un 60 % de la vida.

En la segunda fase vais en monorraíles diferentes. Protégete en la co-

bertura donde está el hueco para salir y cuando tu monorraíl se acerque al del jefe sal, utiliza el modo AR en evasión y dispárale. Si no te molestan demasiado, pasa de sus secuaces. Sigue haciendo esto, ya que su fuego no es muy fuerte. Eso sí, ten cuidado porque puede embestirte con su vehículo. Cuando lo haga tendrás que realizar un QTE para salvarte.

En la tercera fase aún le queda un 40% de vida, y ahora tienes que perseguirle. Avanza mientras eliminas a todos sus secuaces, cuidado, porque vuelan, por lo que te será más difícil acertarles. Al fondo, en el panel de mando, aplica lo mismo que en la primera (cuidado porque ahora es más fuerte, más rápido y más resistente) y le habrás vencido. Tras el vídeo, avanza recto por el pasillo. Te espera el jefe final

Misión 3: Engaño

Se trata, en realidad, de dos. **Enemigo Alpha** y **Enemigo Bravo**. ¿Recuerdas el enfrentamiento con Zaitsev del primer Acto? Pues básicamente actúan igual pero por partida doble y más fuertes. Vuelan y son endiabladamente rápidos, por lo que las coberturas realmente no sirven de nada. La única manera de sobrevivir es estar continuamente en movimiento, ya que acostumbran a atacarte uno por cada lado. Sus ataques son un cañón muy potente, un láser que te daña y sobrecalienta tu traje, el ataque con espada cuerpo a cuerpo y las bombas (lanzan varias a la vez). Utiliza continuamente la propulsión



ACTO 5

pero sin sobrecalentar el traje, y no la agotes nunca. Ten mucha mucha paciencia, no te expongas a disparar de manera estática o estarás muerto. Cuando hayas disparado a uno tanto que se quede aturdido lanza un ataque cuerpo a cuerpo con propulsión y le quitarás bastante vida. Merece la pena que se te sobrecaliente el traje en esta situación, ya que su barra descenderá mucho. Protégete como puedas hasta que vuelvas a recuperar tu energía y continúa.

Céntrate primero en uno y no ceses de atacarle a él hasta que muera. Cuando ya esté cerca del final aparecerá un QTE en el que tienes que machacar un botón mientras los dos te golpean. Si lo superas habrás matado a uno de ellos. Te queda el otro. Ahora este será más difícil, ya que lanza ráfagas de misiles que quitan mucha vida y aumenta su velocidad.

Elena aumentará por una vez tu barra de energía, por lo que no tendrás que andar con tanto cuidado como antes. Sigue el mismo patrón y, cuando le quede muy poca vida tendrás que realizar un último QTE, un poco más difícil que el de antes. Cuando lo hagas habrás ganado. Felicidades, acabas de terminar el juego.

Cuando finalices el juego...
Se desbloqueará el nivel Extremo. Mucho ojito, porque es auténticamente infernal, sólo apto para auténticos hardcores. ¿Te atreves?



CAP 10

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN ¡A LA CABEZA!

El último punto que queremos que recuerdes es que el punto débil de TODOS los enemigos en *Halo Reach* es su cabeza. Da igual el tamaño o la velocidad con que se acerquen. Si no lleva casco, un tiro en el entrecejo y además 'amigo'.

blanco, luego ocuparnos del resto de esta pandilla.

Subiendo a la construcción frente a nosotros, el modus operandi se repite. Primero campear desde la zona superior, donde encontraremos un rifle de francotirador y luego bajar para intentar llegar a la zona frente a nosotros. Al llegar a esta zona comenzarán a aparecer enemigos por sus puertas, pero antes de ello deberemos armarnos con el lanzamisiles del Pacto que algunos grunts dejarán caer. Esto allanará el camino. Dentro, una unidad élite cubrirá nuestro avance, teniendo que usar de nuevo el lanzamisiles. Para ello deberemos habernos asegurado de recoger la munición en el exterior.

La siguiente zona sigue una vez más el mismo esquema, con una posición elevada y ataque a media distancia, para luego bajar y acabar con el resto de enemigos. Así llegaremos a una zona con dos hunter y varios chacales. Usaremos el 'divide y vencerás', colocándonos tras los contenedores de la izquierda y dejando que sea el enemigo quien se acerque por separado. Al entrar de nuevo en el siguiente edificio, debemos llevar la escopeta y la pistola de plasma. Veremos a varios chacales y un élite con espada. Lo mejor es esperar que este último se acerque, darle con la pistola de plasma cargada y luego acabar con él con la escopeta. El resto de enemigos no deberían ser problema.

Al superar a estos enemigos llegaremos a la penúltima zona del juego, donde se nos pedirá aguantar la posición durante varios minutos. Se avecina un combate intenso y complicado, por lo que lo mejor es aprovisionarse bien de munición y atrincherarnos en la estructura de la derecha, que nos proporciona una visión excelente de todo el campo de batalla. Los enemigos vendrán desde abajo, tratando de rodearnos. En ese caso escaparemos al piso inferior para luego volver a tomar la posición. La mecánica es la misma, aunque los enemigos van siendo cada vez más poderosos.

En el combate final nos las veremos con varios elite Zealot. Una batalla en la que la mejor estrategia es conseguir que nos ataquen de uno en uno. Difícil enfrentamiento que requerirá de toda nuestra pericia. Ésta no será sin embargo la última sección de nivel, ya que antes deberemos tomar el cañón y acabar con los phantom que quedan antes de que el Pillar of Autumn despegue, acabando con la destrucción de una corbeta enemiga. Aquí la precisión es muy importante, por lo que el éxito sólo depende de nuestra pericia. Y después...

Felicidades, has completado ***Halo Reach***.

derecho de la sala, aunque es recomendable derribar primero al ingeniero al fondo de la estancia.

Al bajar al nivel inferior nos espera un combate muy duro. El primer paso es activar las cuatro torretas defensivas en cualquier orden, para luego volver a la posición de nuestros compañeros ante el ataque inminente del enemigo. En ese punto encontraremos armamento y munición para utilizar durante la ofensiva del Pacto. Los phantom son el punto desde el que aparecerán los enemigos, con las armas de larga distancia conseguiremos retener sus ataques iniciales. Debemos mantener un ojo en los medidores de potencia de las torretas, pues si se desactivan, el enemigo aprovechará para atacar por esa zona con más fuerza.

CAPÍTULO 10: Pillar of Autumn

El nivel definitivo comienza con una espectacular escena cinemática y acompañados de Emile. Al bajar la ladera un batallón enemigo nos estará esperando. Lo mejor es comenzar a atacarles por la derecha e ir subiendo la ladera, rodeando al camión y acabando en el puente. Cuando lo crucemos debemos armarnos en la caseta y montar en el quad que nos espera junto a esta. Lo mejor es hacerlo como 'paquete', dejando a nuestro compañero conducir. De este modo sólo tendremos que preocuparnos por los banshees iniciales, siendo el resto de enemigos casi inofensivos.

Al llegar a un paso a nivel que nos impide el paso motorizado debemos descabalgar. En la construcción contigua encontraremos munición y armamento. Si nos quedan misiles la prioridad será el wraith, para lo cual avanzaremos por el lado derecho, primero acabando con los chacales en la plataforma de disparo. Tres misiles serán necesarios para acabar con el tanque. Tras esto volveremos a la posición original, esperando el ataque del resto de enemigos desde el cuartel en el lado izquierdo del mapa. Una vez hayamos acabado con todos, podremos avanzar a la siguiente zona, custodiada por un chacales y grunts suicidas.

El siguiente encuentro es un grupo de bichos, justo después de los cadáveres alumbrados por luz verde. Mejor llevar algún arma automática. El siguiente será un grupo de chacales. Para estos, lo mejor es un rifle de larga distancia, humano o del Pacto. Este arma además nos servirá para campear desde la cornisa de la siguiente zona, limpiando así el lugar de enemigos antes de bajar hacia el muelle. Al llegar abajo, a la izquierda habrá una casa con munición. Saliendo de ésta, un nuevo grupo de enemigos nos saldrá al paso. Primero tenemos que centrarnos en el élite

SI ESCUCHARAN MIS RUEGOS...
Tras el desfiladero, al llegar a un precipicio, debemos saltar y caer sobre algún enemigo. Necesitaremos algo de carrerilla con el sprint y mucha precisión.

CAP 9

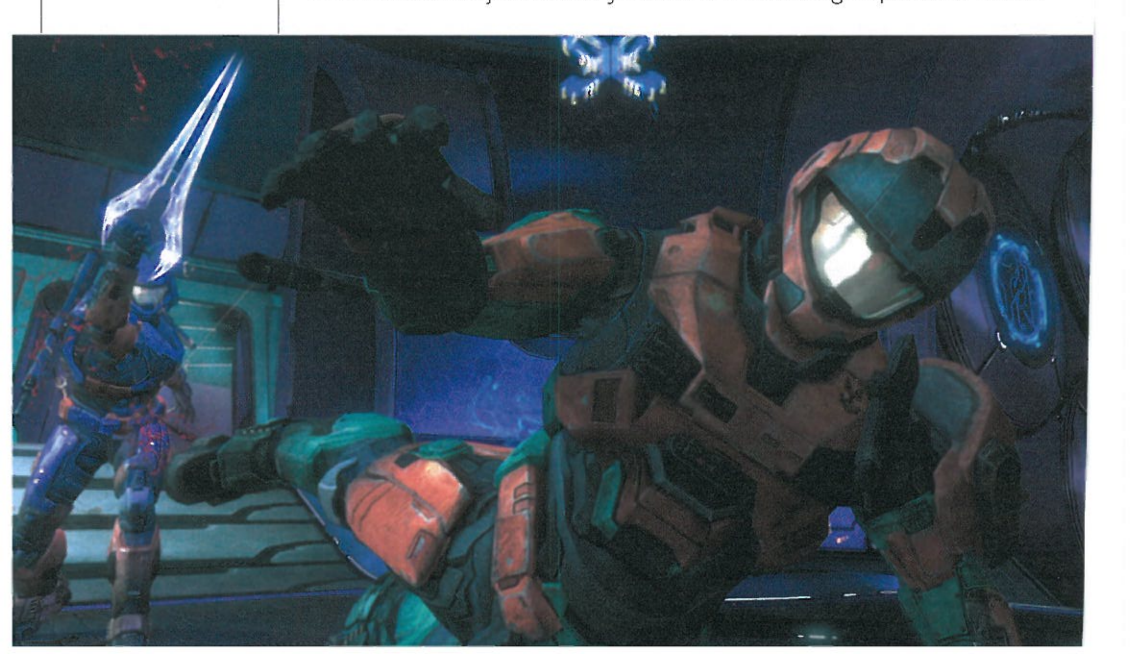
CAPÍTULO 9: El paquete

Comenzamos con el asalto a un puesto del Pacto. Lo primero en caer deben ser las torretas, una a cada lado de la base. Se supone que el sigilo es importante, pero la IA de nuestros compañeros hará saltar la alarma. Lo mejor es atacar desde el flanco izquierdo. Tras este combate encontraremos un scorpion listo para servirnos en combate. En este punto comenzará un arduo avance a través de las defensas enemigas. Nos las veremos con torretas, ghosts, wraiths e incluso algún revenant. Es importante mantener la integridad del tanque, puesto que las cosas se irán poniendo más y más feas conforme avancemos en la misión.

Por el camino tendremos que destruir un par de torres antiaéreas. Podemos hacerlo desde larga distancia, con nuestro tanque. Por tanto no será necesario enfrentarnos directamente al enemigo. La zona posterior a ésta es la más peliaguda. Deberemos avanzar con cautela, tratando de acabar con el enemigo antes de seguir hacia delante.

Cuando se nos pida que bajemos del tanque entraremos en la base Sword. Allí, primero deberemos ascender una rampa y luego enfrentarnos a una serie de enemigos en pleno combate contra fuerzas de la UNSC. Al vencerlos entraremos en la fortaleza, subiendo una serie de rampas custodiadas por varios chacales. Como siempre, las granadas serán su punto débil. Siguiendo por los angostos pasillos de la base llegaremos hasta una amplia sala semi destruida. Allí nos esperan varios élite con camuflaje activado y su líder. Se suelen agazapar en el lateral

EL TANQUE GANA
En dificultad legendaria, debemos conseguir llegar al punto intermedio del nivel con nuestro tanque vivito y coleando. Una misión difícil ante la que sólo vale la cautela al avanzar.



CAP 8

terraza del piso superior. En el siguiente pasillo una fuerte oposición brute nos hará frente. La mejor opción pasa esta vez por el combate lejano, tratando de ocuparnos primero de los enemigos más cercanos. Al fondo del pasillo veremos otro ingeniero escondido. También será nuestra prioridad.

Al desactivar el inhibidor varios elite con mochila cohete aparecerán por el otro extremo de la sala. En este caso el combate directo es factible e incluso recomendable. Tras acabar con ellos podremos volver al falcon.

El siguiente paso será otra defensa en lo alto de un edificio, nada que no hayamos hecho ya en esta misión. Se trata del calentamiento perfecto para desactivar el último inhibidor. Antes de desmontar del falcon debemos acabar con los enemigos en la zona. En este punto, la mejor opción es llevar montada la mochila cohete, ignorar a los enemigos e ir a por el inhibidor lo más rápido posible, destruirlo y volver al falcon.

El último encargo de la misión nos hará destruir seis torretas antiaéreas. Podemos dedicarnos a ellas sin preocuparnos demasiado del enemigo si tenemos aún los dos artilleros vivos. Si no es el caso, quizá los banshees enemigos consigan provocarnos algún pequeño dolor de cabeza. Nada preocupante si seguimos teniendo claro que nuestra prioridad son las torretas únicamente. Por tanto, una vez destruidas, acabaremos la misión, encarando así el segmento final de este trepidante juego de acción. ⊗

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN HABILIDADES

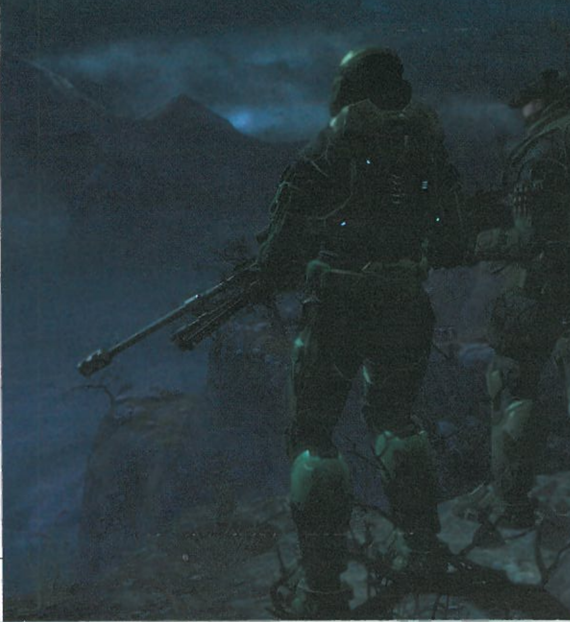
Cada una de las seis habilidades hace que la estrategia ante cada combate difiera radicalmente. Dependerá de nuestros gustos a la hora de encarar cada batalla la elección del equipamiento. Nuestros preferidos son escudo parcial y esprintar.

NUNCA APRENDÍ A VOLAR

Pilotando el falcon, debemos acabar con tres torres antiaéreas (de color blanco) para conseguir los puntos de este logro.







CAP 8

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN

CONDUCIENDO

Cada vehículo tiene sus peculiaridades y debemos aprenderlas para poder dominarlos. También hay que tener en cuenta que no siempre será adecuado que conduzcamos nosotros mismos. La situación de batalla dictará esto.

hículo reside en los dos soldados armados en nuestros laterales, que no dudarán en disparar al enemigo en cuento lo tengan a tiro. La oposición cuando vayamos en este vehículo serán banshees que veremos acercarse gracias al radar.

La primera parada será para destruir el inhibidor. Antes de apearnos del Falcon limpiaremos la zona. Tras ello entraremos en el edificio, encontrando ligera resistencia de brutes en la parte superior de la escalinata. Granadas y un pequeño ataque frontal serán la medicina a aplicar. No encontraremos enemigos hasta desactivar el inhibidor, momento en el que los drones harán acto de aparición. Primero desde arriba y luego tratando de rodearnos. Corriendo de vuelta al ascensor podemos volver al ascensor evitando a muchos de ellos.

De vuelta al falcon, se nos pedirá defender a un grupo de soldados en una torre. En esta ocasión no tendremos que apearnos del vehículo, valiendo unas cuantas ráfagas de disparos para proceder al siguiente objetivo. Este será destruir un nuevo inhibidor en un hospital. Al entrar la prioridad será destruir al ingeniero tras los cristales, por el hueco entre estos. Seguidamente deberemos ocuparnos de los grunts a nuestro alrededor. Tras esto comenzaremos a descender los sucesivos pisos, cada uno de ellos con una pequeña resistencia. Podremos cambiar el equipamiento que llevamos, aunque es recomendable seguir con la habilidad de esprintar armada. Al llegar abajo nos esperan varios enemigos y un brute. Podremos acabar con ellos desde cualquier



y seguir a los marines. Llegaremos hasta una zona con varias unidades enemigas, grunts y brutes. Podremos aprovechar la mochila para acabar con ellos desde las alturas sin mayores problemas. También podemos bajar por la puerta frente a las escaleras y recoger el lanzamisiles del pacto que porta un grunt, esto allanará aún más el camino.
Continuando con nuestro ascenso nos las veremos con un par de grupos de enemigos más. Nada que nos deba perturbar si llevamos nuestro zurrón de granadas bien repleto. Seguiremos subiendo pisos hasta volver a salir al exterior, donde algunos francotiradores tratarán de acabar con nosotros. Debemos reservar el lanzamisiles para cuando estemos subiendo la escalera en el extremo opuesto de la localización, pues está plagada de enemigos fuertemente armados. Al llegar a la parte superior debemos cruzar un pequeño puente. Al otro extremo hay un nutrido grupo de grunts desprevenidos que volarán de lo lindo con una de nuestras granadas. Seguidamente llegaremos a un edificio con tres entradas. La táctica óptima en este caso es entrar por delante, atacar, retroceder y entrar por otra de las puertas y repetir el movimiento hasta acabar con los enemigos en la sala. El último escollo serán dos torretas que nos esperan al salir por la puerta del extremo opuesto de la estancia. Una granada acabará con cada una de ellas.
Tras un plácido transporte en falcon llegaremos a una nueva zona en la que nos las veremos con varios vehículos enemigos. La mejor opción es conducir el warthog y dar prioridad al ghost y al wraith que saldrán a nuestro paso, tratando de mantenernos cerca de estos en todo momento. Luego, sin bajarnos, iremos a por el resto de soldados. Activaremos la primera torreta y cogeremos el lanzamisiles que hay junto a ella, para después ir a pie por el puente hasta la segunda torreta. Con granadas y el lanzamisiles acabaremos con los brutes del otro lado. Al activar la segunda torreta debemos volver a montar en algún vehículo para superar la siguiente oleada. La mejor opción es no intentar un ataque frontal, sino tratar de debilitar al enemigo atacando por cualquiera de los flancos. Si entramos por el derecho estaremos mucho más cerca del interruptor que por el otro lado. ⊗

CAPÍTULO 8: Nueva Alejandría

Nada más comenzar debemos montar en el Falcon ante nosotros. Su control es simple, con el LT ganaremos altitud, mientras que RB fijará la altitud ya que si no lo hacemos perderemos altura rápidamente. Con RT dispararemos ráfagas de ametralladora. La peculiaridad de este ve-

CONSEJO

Humano vs alien
Granadas

Dos son los tipos de granada. La humana, que rebota contra las superficies para luego explotar, y la de plasma, que no rebota pero se pega al enemigo al contacto.

CONSEJO

Humano vs alien
Equipo Noble

Nuestros compañeros del equipo Noble nos acompañarán durante muchas fases de la aventura. Lo mejor es que son virtualmente inmortales ante los ataques rivales. Esto puede ser un punto a nuestro favor cuando las cosas se pongan duras y tengamos que recular....

CAP 7

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN

RADAR

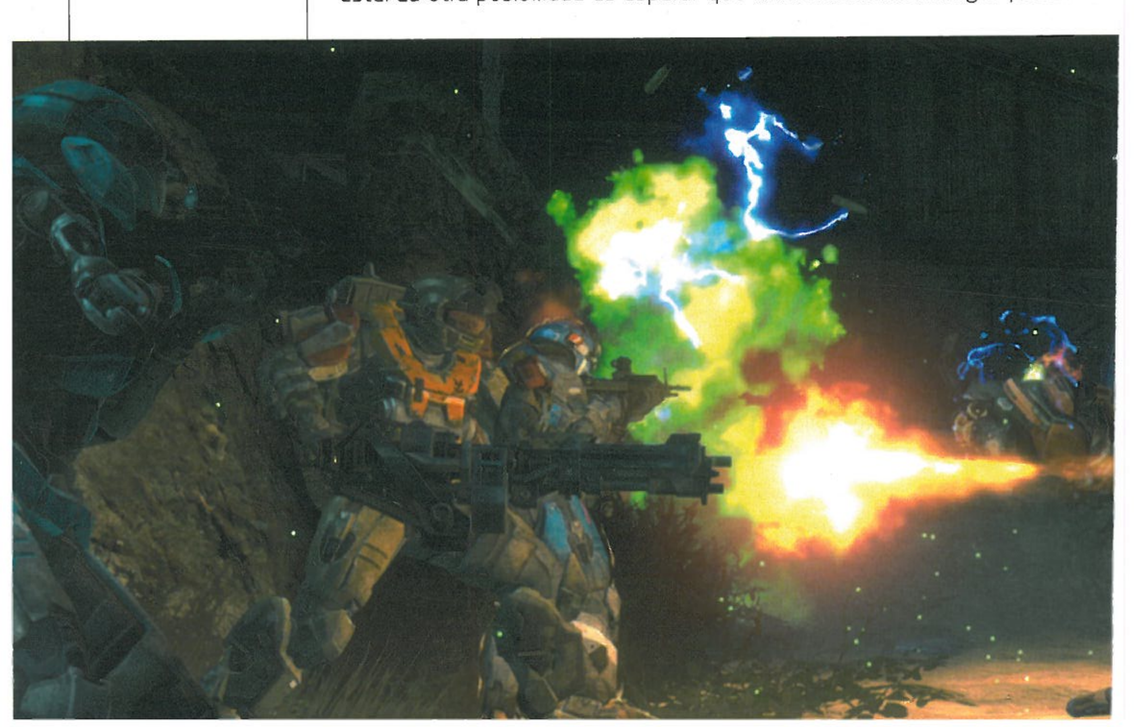
Nuestro radar mostrará a los enemigos en rojo y a los amigos en amarillo. Un triángulo nos indicará si estamos por encima o por debajo de su posición. Si vamos agachados no apareceremos en el radar.

CAPÍTULO 7: Éxodo

Comenzamos en una zona desierta y llena de cadáveres. Avanzando nos encontraremos con tres chacales en lo alto de una escalera. Tras ellos entraremos en un edificio donde tendremos que tener cuidado con los grunt suicida que pueblan los pasillos. Lo mejor, como último recurso, es llevar armada la habilidad bloqueo de armadura.

Al salir al exterior nos las veremos con varios brutes. Son torpes al esquivar granadas y aguantan tres disparos en la cabeza. Entrando de nuevo en el edificio debemos cubrir a un grupo de civiles mientras ascienden por una serie de escaleras. Lo mejor es tratar de mantener una posición elevada, recogiendo las granadas que los grunts dejan caer para luego lanzárselas a los brutes. Tras pulsar el interruptor debemos salir por la puerta lateral para coger la ametralladora pesada en la trinchera y luego volver a la posición de partida para esperar la embestida de las hordas enemigas. Primero llegarán por la puerta que acabamos de superar, después por el frente. Será un combate complicado, pero con algo de suerte no supondrá un gran problema.

Subiendo en el ascensor y saliendo de nuevo al exterior llegaremos a la primera zona de mochila cohete en *Halo Reach*. Tendremos dos opciones, la rápida es secuestrar un banshee y subir a la zona superior con éste. La otra posibilidad es esperar que las aeronaves enemigas pasen





recordar que sin gravedad las granadas flotarán sin llegar a caer nunca, por lo que no son el arma más adecuada. Haremos frente a un gran número de grunts, por lo que lo armas de larga distancia son las más indicadas. Deberemos movernos por los pasillos exteriores del recinto para no caer en la trampa que nos han tendido. Por supuesto, las posiciones elevadas serán las más beneficiosas en este combate. La habilidad más útil es la del escudo, por proveernos de un cobertura más que necesaria. La última sección del nivel llegará tras la cinemática, con dos élite parapetados tras una puerta. Podremos flanquearlos por las entradas laterales, siendo así objetivo fácil. Pasando por la puerta que custodiaban llegaremos hasta la zona de mando de la fragata, con varios élite de gran resistencia en ella. Debemos mantener la vista en el radar para evitar que el enemigo nos flanquee. Al tiempo, tendremos que atacar, tratando de girar por la periferia de la sala, alrededor de nuestros rivales. Lo mejor es permanecer en movimiento el mayor tiempo posible.

Al activar el interruptor se nos pedirá que volvamos a la posición de Jorge. Desandando lo andando encontraremos una pequeña resistencia por el camino, igual que cuando lleguemos a la sala del pélican, nada preocupante. El reto será defender la posición mientras Jorge arma la bomba. Lo mejor es prestar atención al radar y tratar de anticiparnos a la entrada de los enemigos en la sala con una granada. Diezmando así sus unidades el peligro será mucho menor. En la parte trasera del pélican encontraremos nuevas armas.

CAP 6

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN

UNIDADES

En muchos combates se unirán a nosotros varias unidades aliadas. Lo sabremos porque sus nombres aparecerán junto al radar. Nos seguirán y apoyarán hasta su muerte, siendo de gran ayuda especialmente en las secciones con vehículos. Sin embargo no son indispensables.

DESPIERTA, DORMILÓN:
A los mandos de nuestra nave debemos acabar con los motores y la escolta en menos de tres minutos. Nada más comenzar debemos atacar los motores y posteriormente ocuparnos de las naves.

que nos dan las rocas bajas para seguir avanzando mientras disparamos a todo lo que se mueva. Serán hasta tres nuevas oleadas alienígenas las que tendremos que superar antes de atisbar una gran construcción. Nuestro equipo será de gran ayuda en esta parte de la misión, siendo especialmente eficaz a la hora de atacar al enemigo.

Al entrar en la estación espacial podremos cambiar de equipamiento, pudiendo elegir entre el escudo total o el parcial. Cualquiera de estas opciones es válida. Más teniendo en cuenta que no encontraremos más que un único enemigo en nuestro camino, a saber, una nave espacial de combate en la que se desarrollará el resto del nivel.

En el espacio tendrá lugar una emocionante sección en la que controlaremos este vehículo espacial. Sus controles distan de los de otros vehículos, con dos armas diferentes (misiles y cañón pesado) que se intercambian con el botón Y. Por otra parte, el botón de habilidad ahora funciona para realizar acrobacias, adecuadas para escapar de los ataques enemigos. Los primeros serán banshees, el cañón pesado dará buena cuenta de ellos. Sólo tendremos que apuntar al círculo que anticipa sus movimientos (no a la propia nave).

Tras esto aparecerán los seraph, naves de combate más potentes. Primer usaremos el cañón pesado para desactivar sus escudos, para luego proceder con una oleada de misiles, una vez localicemos blanco (un pequeño cuadro rojo alrededor del vehículo objetivo). La localización de estos se nos indicará en el HUD mediante flechas rojas en la periferia de nuestra mirilla.

Una gran oleada de naves aparecerá, pero ahora estaremos al abrigo de las defensas del Anchor 9, por lo que manteniéndonos entre sus lásers y con un poco de pericia no habrá problema una vez más. Los siguientes en aparecer serán los phantom, muy peligrosos a corta distancia. Deberemos utilizar los misiles desde la máxima distancia posible para no perecer en el intento.

Tras una intensa cinemática nuestra misión cambiará, teniendo que atacar una fragata enemiga. El objetivo primario serán los motores de la parte posterior. Una ráfaga de misiles a cada uno de los cuatro nos dejará paso libre para acabar con la escolta que lleva la nave. Cuando acabemos con ellos se nos ordenará aterrizar en la plataforma de cubierta de la torreta, entrando en su interior y disputando un intenso combate en gravedad cero. Aprovecharemos la espada para acabar con los élite que nos saldrán al paso. El siguiente paso será despejar el hangar, siendo la prioridad el ingeniero que está flotando en lo alto de la habitación. Cabe

abierta veremos el zealot en la plataforma superior. Equipando Esprintar conseguiremos que no escape, a pesar de estar escoltado por una guardia de enemigos menores (que caerán bajo nuestras granadas).
Tras salir de la mina podremos elegir entre varios vehículos. Una vez más el revenant debería ser la opción escogida por su versatilidad y potencia. Al avanzar nos las veremos con un wraith justo al lado del antiaéreo. Para vencerle debemos enfrentarnos con él, dejándonos embestir (con el escudo a tope), para luego bajarnos del revenant y subir al tanque enemigo plantando una granada en su cabina. La misma estrategia es aplicable para el wraith del lado opuesto de la colina, con la salvedad de que en esta ocasión debemos atraerle para que las tropas enemigas en sus cercanías no consigan acertarnos. Tras salvar este escollo podremos ocuparnos de los enemigos de la zona, incluidos dos hunter en la parte superior, que caerán pasto de los disparos de nuestro vehículo. Acto seguido sólo nos quedará destruir el cañon antiaéreo.
Entonces Jorge vendrá a buscarnos en un falcon, pidiéndonos que nos coloquemos en el puesto de artillero, con un lanzagranadas. En la travesía no debemos olvidar que el primer objetivo siempre deben ser las torretas, seguidamente los vehículos y después las unidades de a pie.
Tras caer nos equiparemos con la mochila cohete y procederemos a avanzar hacia la torre. La tónica de este enfrentamiento será la larga distancia, tratando de tener en todo momento una posición más elevada que el enemigo, gracias a la inestimable colaboración de nuestra mochila. Al llegar a la zona de la torre aparecerán varios banshees. Debemos intentar robar uno. Si no lo conseguimos, otra alternativa será coger el vehículo civil y dejar que Jorge sea el artillero. En el primer caso podremos subir hasta lo alto de la torre y pasar completamente de los enemigos de la parte inferior. En el segundo tendremos ante nosotros un duro combate.
Una vez arriba, nos esperarán grunts con lanzamisiles y un élite con espada. Una granada bien colocada acabará con los primeros. El segundo debe ser pasto de una rápida ráfaga de disparos en la cabeza. Tiene que caer antes de que nos alcance. Una vez eliminado podremos destruir la torre.

CAPÍTULO 6: Larga Noche de Consuelo

Empezaremos siguiendo a nuestros compañeros hasta encontrarnos con varias hordas enemigas. La primera, tras las rocas a la izquierda, deberá ser destruida con granadas. Después deberemos usar la cobertura

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN

INGENIEROS

Unidades de apoyo que no atacan pero que otorgan escudos extra al enemigo. Muy vulnerables, pero habitualmente escondidos en zonas oscuras del escenario. Son la prioridad si vemos que nuestros rivales tienen un halo morado alrededor suyo.

BANSHEE RÁPIDOS Y A BAJA ALTURA

En la quinta misión, al divisar la torre de comunicaciones, aparecerán dos banshees volando bajo. Con la mochila cohete es el momento perfecto para secuestrar uno y desbloquear un logro más.

CAP 5

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN

BRUTES

Monos de gran tamaño que no durarán en enfrentarse con nosotros cara a cara. No llevan escudos de ningún tipo, pero resisten gran cantidad de fuego en su cuerpo. Su cabeza es su punto débil.

holograma conseguiremos que nos den la espalda, dejando al descubierto su punto débil.

Al seguir adelante, pasando la puerta encontraremos más habilidades y un útil rifle de francotirador. La prioridad es acabar primeramente con las torretas en todo momento, para lo que la habilidad holograma nos servirá como distracción perfecta. Tras esto las zonas bajas estarán pobladas por élite. Aprovechando la ventaja del terreno podremos superar las tres torretas y sus respectivos refuerzos. Remarcamos que la prioridad son las torretas fijas.

CAPÍTULO 5: Punta de Lanza

Comenzamos este nivel con una nueva arma, el lanzagranadas. Normalmente dispara granadas que explotan tras rebotar una vez en cualquier superficie. Sin embargo, si dejamos pulsado el botón de disparo podremos seleccionar el momento de la deflagración, añadiendo un efecto EMP. Tendremos que subir por la colina. Esprintando hacia las rocas a nuestra derecha conseguiremos la cobertura necesaria para poder atacar al enemigo sin exponernos demasiado. Cuidado con las torretas de la parte superior. El lanzagranadas puede desactivarlas sin peligro.

Es entonces cuando nuestros aliados desplegarán un warthog con lanzamisiles. Podemos montar con artilleros y despreocuparnos de la ruta a tomar. De esta manera además mejoraremos la puntería con el arma montada. La resistencia enemiga constará de varios vehículos y diversas unidades de infantería. Sin embargo, el punto crítico será cuando nos acerquemos al cañón antiaéreo, custodiado por un elevado número de enemigos. Para superarles lo mejor es el revenant que hay en las cercanías, por su capacidad para disparar proyectiles explosivos de gran potencia. Llegado a este punto podremos coger un ghost y separarnos de Cat, dejando que ésta conduzca su propio vehículo y doblando de esta forma la capacidad de fuego del equipo. Debemos esperar que la UNSC coloque un puente móvil. En cuanto lo haga, con nuestro Ghost y el turbo podremos avanzar haciendo caso omiso del enemigo, no nos seguirá. Avanzando llegaremos a una instalación minera en la que nos uniremos a un grupo de tres marines. Momento de repostar y recargar armas.

Al comenzar el ataque la torreta debe ser el primer objetivo. El resto serán fáciles de eliminar desde la distancia, aún sin cruzar el puente. Al ir subiendo encontraremos una fuerte resistencia compuesta mayormente por chacales y grunts. Administrando bien nuestras granadas no sufriremos en exceso para avanzar. Cuando lleguemos a una gran sala

TU HEREJÍA ACABARÁ CONTIGO

En la base, después de ascender tendremos que dejarnos caer para luego ascender una serie de escaleras, no debemos dejar escapar al zealot (un élite de armadura roja) con vida.



para los soldados de la IA y ocuparnos del flanco. Cuando nos libremos del enemigo podremos armarnos con un lanzamisiles y un arma de larga distancia. También podremos cambiar nuestra habilidad por el escudo parcial (muy recomendable). Cuando acabe la charla con los milicianos se acercarán dos naves de descenso enemigas. La primera por la derecha y la segunda por el otro lado. Subiéndonos al tejado de la estructura detrás de los soldados tendremos un buen ángulo de tiro sobre todo el campo de batalla. Tras esto, una tercera nave de descenso hará acto de aparición por la retaguardia. Chacales y un élite que no deberían suponer una verdadera amenaza.

Al llegar al otro lado del cauce del río alcanzaremos una zona fuertemente fortificada. Primero debemos cruzar el puente y luego enfrentarnos al grueso de unidades del Pacto en la zona. Nuestra estrategia recomendada es ir por la izquierda acabando con enemigos y entrar en la presa, entrando en la parte superior hasta conseguir la habilidad holograma. Este objeto está junto a una pequeña caseta en la que podremos parapetarnos. A través del ventanuco en el centro tendremos a tiro a varias de las unidades enemigos, sin quedar expuestos en ningún momento. Cuando limpiemos la zona nuestra misión cambiará, ahora deberemos de proteger a Jun mientras planta una carga en la torre de ocultación. Por supuesto varias oleadas enemigas tratarán de detenernos. Los más peligrosos serán una pareja de hunters desplegados junto al puente. Con

Dos más

El equipamiento inicial de este nivel es perfecto para desbloquear dos nuevos logros. En uno tendremos que matar a 10 enemigos con pistola, en el otro esos 10 enemigos deben caer víctima de los disparos de nuestro DMR.

CAP 4

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN

ÉLITES

Tropas de asalto con escudo de energía. Hay de varios tipos, (voladores, francotiradores, de cuerpo a cuerpo....) Esquivan bien las granadas, pero a larga distancia flojean.

lanzamisiles que encontraremos en el suelo unos metros más adelante. Como guinda, tendremos que derribar el banshee. Nada que un par de misiles no puedan solucionar.

CAPÍTULO 4: Anochecer

Los primeros compases de esta misión se caracterizan porque necesitan de nuestro sigilo. Vamos armados con un rifle de francotirador, por lo que la opción más recomendable es buscar las alturas en caso de que no consigamos pasar desapercibidos. El combate será inevitable al llegar a un risco donde el alto mando nos pedirá que acabemos con la resistencia. La larga distancia será una vez más nuestra mejor alternativa. Vendrá incluso un transporte de tropas, pero debemos mantener la posición hasta despejar la zona. Al pasar a la siguiente nos espera un combate de similares características. Debemos avanzar por el margen derecho hasta entrar en un edificio y allí derrotar a los enemigos que se nos acerquen para luego tomar el cañón de plasma del nivel superior y seguir avanzando por el camino entre las rocas a la derecha. Llegaremos a una gran explanada con dos bestias gigantescas. Por suerte con el cañón pesado que portamos no serán un problema.

Al seguir a Jun llegaremos a una zona en la que la milicia local necesita nuestro apoyo. Desde la rivera del río contraria al enemigo echaremos una mano a los compañeros con armas de media distancia y granadas. Lo enemigos vendrán de frente y por la derecha. Podemos dejar el frente





cercano no deberían suponer un verdadero problema. Tras activar el segundo interruptor debemos seguir por el camino ascendente. Al ver el Spirit lo mejor es no esperar y seguir rápidamente con nuestro camino, sin esperar los refuerzos, hasta llegar al antiaéreo. Ahí deberemos parar y disparar al enemigo sobre la estructura desde larga distancia, para luego acercarnos en el warthog. Al activar el antiaéreo las tropas enemigas volverán a asediarnos. Desde el techo podremos aguantar su envite.
La siguiente zona está repleta de vehículos enemigos. Debemos avanzar con cuidado de que no nos detecten todos o moriremos con rapidez. Otra opción sería controlar la torreta y dejar a la IA conducir. Esta alternativa es la más recomendable si tenemos buena puntería. Es entonces cuando llegaremos a una nueva base. Al entrar y recargar munición nos encontraremos con algo de resistencia, nada realmente importante. El plato fuerte viene con los hunters. La mejor estrategia contra ellos es buscar su espalda y disparar (o golpear) en la zona naranja. La escopeta con estos grandes enemigos es especialmente letal. Tras subir en el ascensor nos encontraremos con Jorge, que nos cubrirá en nuestro avance hacia la parte superior del atrio, en compañía de dos marines de carácter prescindible. Esta zona no tiene gran dificultad. Se trata de una serie de pasillos ascendentes. Escopeta en mano y ametralladora serán suficientes. El reto final del nivel llega en la parte superior, con varios zealot. El primero será pasto de nuestras granadas. Los siguientes sufrirán el

Dos cuerpos en una tumba
Al poco de empezar nos darán un localizador de blancos. Tendremos que conseguir destruir dos vehículos con un único disparo. El momento de conseguirlo, con los dos wraith.

CONSEJO

Humano vs alien Chacales
Armados con armas de media distancia y escudo. Su punto débil es la hendidura del escudo y su lentitud ante granadas.

Siempre han sido más rápidos

En la 3ª misión no cojas ningún vehículo para desbloquear otro logro más. Es el camino más largo, pero también el que da puntos para tu gamertag.

Un zealot nos atacará desde el fondo, con el apoyo de varias unidades menores. Desde el lado más lejano de la sala deberemos flanquearles por la izquierda, haciendo retroceder al enemigo. De aquí pasaremos a un estrecho pasillo con más enemigos. En este punto las granadas son clave, puesto que no tendrán sitio para escapar. Así llegaremos a una gran sala donde nos enfrentaremos cara a cara con estos élite super desarrollados. Son dos, uno de ellos con espada de plasma, por lo que tendremos que mantener las distancias una vez más. Una granada de plasma lanzada dentro de la sala en la que se encuentran allanaría el camino.

CAPÍTULO 3: Base Sword de la Oni

Comenzamos la misión con todos nuestros compañeros y algunos refuerzos. Nada más comenzar, una primera oleada de grunt tratará de asaltarnos. Apuntando a la cabeza no serán un gran problema. Sin embargo, el siguiente enfrentamiento es más problemático: varios élite secundados por un elevado número de acompañantes. Lo mejor es quedarse en la zona superior, preferentemente el pasillo central, junto a la zona cubierta, para poder así recargar los escudos. La precisión con las granadas en esta zona es un detalle importante. Al avanzar encontraremos un pequeño grupo de chacales que tratarán de buscar el cuerpo a cuerpo. Mejor portar un arma automática para este enfrentamiento.

Tras esto llegaremos a un polvorín en el que encontraremos un localizador de blancos, muy importante para la siguiente lucha. De igual manera también tendremos oportunidad de cambiar de habilidad por primera vez. Lo mejor será coger el bloqueo de armadura, pues inmediatamente después nos las veremos con dos wraith. Cuando estos aparezcan la prioridad será acabar primero, desde la distancia, con los enemigos a pie, luego con los artilleros de los tanques y más tarde con estas pequeñas fortalezas del Pacto.

Al vencerlos desplegarán un warthog que podemos dirigir por el camino de la derecha o de la izquierda. Sea cual sea el que cojamos, hay que tener presente que lo mejor con este vehículo es entrar por las zonas bajas, por su limitación a la hora de apuntar hacia abajo. Si vamos por la izquierda, a las antenas, bajaremos por una ladera con escasa resistencia, hasta llegar a una estructura. Allí lo mejor es girar alrededor de la estructura central hasta 'suavizar' la resistencia y luego subir la colina para despejar la zona superior y así poder entrar en el edificio sin peligro. Al activar la antena llegarán refuerzos. Usando el rifle de francotirador

CAP 2

Al salir al exterior veremos como una nave de descenso despliega nuevas unidades del Pacto al otro lado de un puente. Debemos ir hacia ellas utilizando la pistola para luego, tras cruzar el puente, subir haciendo zigzag mientras disparamos la ametralladora y recogemos (y lanzamos) granadas a esto odiosos seres. Siguiendo por el camino marcado y tras cruzar un rio llegará el siguiente enfrentamiento. En este caso lo mejor es guardar las distancias y cubrirse con las rocas sin temor a retroceder. Una vez que los élite empiecen a caer comenzarán a retroceder. Tras superar este reto nos quedaremos a solas con Jorge y Carter, teniendo la posibilidad de tomar un vehículo civil y dejar a nuestro compañero como artillero o avanzar a pie. Como es lógico, la opción más recomendable es la de ir sobre ruedas. Avanzando por el camino dejaremos una nueva granja a nuestra izquierda. Pasando de largo con un vehículo dejarás atrás a los enemigos rápidamente.

Al poco llegaremos a una nueva granja con un grupo enemigos parapetados en su interior y alrededores. Las granadas de plasma serán nuestras mejores compañeras en esta ocasión. Volviendo al camino, nos toparemos con una nave de descenso enemiga que ataca a soldados aliados. Al lograr vencerlos las unidades vivas restantes se unirán a nosotros en los siguientes combates. Acto seguido aparecerán dos nuevas naves enemigas consecutivas que desplegarán tropas. Lo mejor es parapetarse en la construcción cercana y esperar a que se acerquen mientras usamos un arma de media/larga distancia (uno de los marines lleva un rifle, podemos cambiárselo por cualquiera de nuestras armas). Podemos dejar que nuestro equipo realice un ataque frontal mientras nosotros les flanqueamos.

Al vencerles aparecerá un helicóptero para llevarnos a la siguiente zona de combate, un gran patio repleto de enemigos. Tendremos que seguir a nuestros compañeros a un pequeño hangar para luego proteger la zona mientras Cat piratea la puerta. Será una tarea fácil si nos quedamos cerca de esta última y dejamos que el resto del Noble se ocupe de la mayor parte de los enemigos. Cubrirse en la zona sotechada a la derecha de Cat también es una buena opción. El final del combate no estará marcado por las bajas enemigas, sino por la señal de Cat para introducirnos en el edificio, por lo que habrá que estar atentos a su voz.

Al finalizar la escena cinemática tendremos otra dura lucha por delante. El primer paso será sustituir la pistola que tenemos por un rifle humano de la caja de munición junto a la puerta. Tras ello comenzarán a aparecer enemigos por todas partes. La premisa básica es no precipitarnos.

CONSEJO

HUMANO VS ALIEN

GRUNTS

El escalafón más bajo de enemigos en Halo Reach. Pequeños e incómodos, suelen atacar en grupo y escapar cobardemente. Puntos débiles: cabeza (sin casco) parte trasera (chepa).

TRUEQUE Y DOCTOR, DOCTOR

En la primera misión, prueba a intercambiar armas con cualquier aliado para el primer logro. Para el segundo, recarga energía con un botiquín cualquiera de esta misión.

CAP 1

CONSEJO

Humano vs Alien

Armas

Existen importantes diferencias entre las armas humanas y las Alien. Las primeras son más contundentes, mientras que las segundas no suelen necesitar recarga y hacen daño a escudo.

Limpieza total
En la primera misión, mata a 7 Moa (avestruces gigantes) para desbloquear este logro.

Paso a Paso

CAPÍTULO 1: Noble Actual

Como Noble 6, la historia de *Halo Reach* comienza cuando nos unimos a la unidad Noble. El alto mando cree que el pacto quiere desactivar un repetidor en Reach. Una escena de vídeo nos servirá para ir conociendo a los protagonistas de la historia, siendo este primer capítulo una simple introducción.

CAPÍTULO 2: Plan de Invierno

La cosa no cambia en los primeros minutos de juego. Tomamos el control de nuestro Spartan poco antes de aterrizar, en un pequeño tutorial que nos permitirá configurar algunas de las opciones de control. Llevamos equipada la habilidad de Sprint, por lo que pulsando LB aumentaremos nuestra velocidad al cruzar el escenario. Estos primeros minutos serán tranquilos, sin enemigos que se crucen en nuestro camino. Tan sólo tendremos que seguir a nuestros compañeros hasta encontrar a un grupo de humanos. En la siguiente estructura tendremos el primer contacto, no demasiado virulento. Utilizando la pistola y desde dentro del edificio acabaremos con grunts y chacales, contando con la inestimable ayuda de Jun desde el Raptor que nos cubre. Al bajar encontraremos algunos enemigos más. Con un par de granadas debería bastar.



Vehículos

Uno de los ingredientes principales del cóctel de *Halo* han sido siempre los vehículos. Algunos los podremos conducir, otros sólo participan de manera secundaria, pero en cada misión harán acto de aparición con el objetivo de hacer más variados los enfrentamientos que tengan lugar.

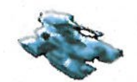
VEHÍCULOS UNSC



Mongoose M274 ULATV
Vehículo biplaza, sin blindaje y diseñado originalmente para mensajeros.



Warthog M12 FAV
Tres plazas (conductor, artillero y copiloto), blindaje ligero y muy maniobrable.



Scorpion M808 MBT
Un piloto y cuatro pasajeros, blindaje pesado y poco maniobrable.



Falcon UH-144
Piloto y dos artilleros, principalmente nave de transporte y apoyo aire-tierra.



Pelican D77-TC
No controlable por el jugador, nave de transporte altamente versátil.



Sabre YSS-1000
Caza de defensa planetaria para colonias interiores.



Longsword GA-TL1
No controlable, caza de combate extremadamente versátil.



VEHÍCULOS COVENANT



Ghost T-32 RAV
Unipersonal, poca protección para piloto, función de turbo.



Revenant T-48 LAGC
Biplaza, blindaje ligero, poca protección para piloto, función de turbo.



Wraith T-26 AGC
Biplaza (conductor y artillero), punto débil en parte trasera, blindaje pesado.



Scarab T-47 UHAP
No controlable, se trata de una unidad de infantería ultrapesada.



Spirit T-28 TC
No controlable, vehículo de transporte de tropas del pacto, blindaje pesado.



Phantom T-52 TC
No controlable, nave de apoyo terrestre y blindaje pesado.



Banshee T-26 GSA
Uniplaza, nave de apoyo terrestre, blindaje ligero y muy manejable.



Bashee espacial T-27 XMF
No controlable, sin escudo pero muy manejable.



Seraph
No controlable, caza enemigo de clase superior, blindaje pesado.

ARMAS

El arsenal

La colección de armas que tendremos a nuestra disposición en *Halo Reach* excede en mucho las que podíamos usar en anteriores entregas. Hay un gran número de nuevas herramientas de destrucción, otras tantas que vuelven de anteriores títulos y algunas desapariciones de bulto. Sin embargo poco se echa de menos en este arsenal.

ARMAS UNSC



Magnum M6G
Medio alcance, zoom 2X, útil contra zonas vulnerables (p.ej. cabeza)



Rifle de asalto MA37x
Corto alcance, alta cadencia de disparo, automática (mejor en ráfagas).



Rifle M392 DMR
Largo alcance, zoom 3X, útil contra zonas vulnerables.



Escopeta M45 TS
Corto alcance, cadencia de disparo baja y cargador pequeño.



Rifle de precisión SRS99
Largo alcance, zoom 5X y 10X, útil contra zonas vulnerables.



Lanzacohetes M41SSR
Medio alcance, zoom 1.8X, persigue blancos aéreos, onda expansiva.



Láser Spartan M6 G/GNR
Largo alcance, zoom 2.5X, carga en 2.5 segundos.



Lanzagranadas M319 GL
Medio alcance, onda expansiva, inutiliza vehículos y escudos.




Ametralladora M247H HMG
Medio alcance, ralentiza al portador, no recargable.

Granada M9 HE/DP
Medio alcance, onda expansiva, rebota.



Localizador de blancos H165
Largo alcance, zoom 2X y 4X, cadencia de disparo muy baja.



ARMAS COVENANT



Pistola de plasma T25 DEP
Corto alcance, dejar pulsado para disparo alternativo (sobrecarga).



Rifle de plasma 25 DER
Corto alcance, efectivo ante escudos, se sobrecalienta, cadencia alta.



Repetidor de plasma T51 DER
Corto alcance, efectivo ante escudos, se sobrecalienta (enfriar con botón X).



Rifle pinchudo T25C
Corto alcance, cadencia alta, mejor en ráfagas cortas.



Aguijoneador T33 GML
Corto alcance, semiguiado, seis proyectiles para explosión.



Rifle aguijón T31R
Medio alcance, zoom 2X, semiguiado, tres proyectiles para explosión.



Rifle de conmoción T50 DER
Medio alcance, onda expansiva, cargador pequeño.



Espada de energía T1 EW/S
Corto alcance, arma exclusivamente para el cuerpo a cuerpo.



Martillo gravitatorio T2 EW
Corto alcance, arma cuerpo a cuerpo, onda expansiva.



Cañón de combustible T33
Medio alcance, onda expansiva, zoom 2.5X.



Lanzador de plasma T52 GML
Medio alcance, zoom 2.5X, efectivo ante escudos, semiguiado, onda exp.



Rifle de rastreo T52 SAR
Largo alcance, zoom 3.5X y 9.5X, se sobrecalienta.

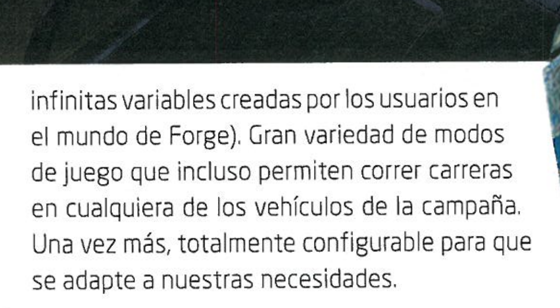


Cañón de plasma T52 DESW
Medio alcance, efectivo ante escudos, ralentiza al portador, no recargable.



Granada de plasma T1 APG
Medio alcance, adhesiva, onda expansiva.





infinitas variables creadas por los usuarios en el mundo de Forge). Gran variedad de modos de juego que incluso permiten correr carreras en cualquiera de los vehículos de la campaña. Una vez más, totalmente configurable para que se adapte a nuestras necesidades.

Forja

El editor de contenidos de *Halo 3* llega ahora al siguiente nivel gracias al Mundo de Forge. Mientras los mapas 'al uso' permiten un grado de modificación menor (cambios de armas, de puntos de reaparición, etc...), el Mundo de Forge da la opción a los jugadores de crear un escenario a partir de la nada y aprovechando el inmenso escenario que los chicos de Bungie han creado. Infinitas posibilidades sólo aptas para los más creativos.

Cine

En cada una de las partidas tendremos la posibilidad de guardar la película de la batalla para luego editarla y compartirla con la comunidad de usuarios de ***Halo Reach.*** También se permite compartir imágenes y que el resto de usuarios los puntúen. ¡Nuestro momento de fama!

MODOS

CONSEJO

Multiplicador
En cada partida con puntuación hay una serie de factores que aumentan nuestro multiplicador. Las calaveras y la dificultad son importantes. Mira en las listas de juego compartidas para ver las mejores opciones.

Modos de juego

El detalle que diferencia a *Halo Reach* de sus competidores es la inmensa variedad de opciones que presenta a los jugadores. Lo mejor es que todos ellos son totalmente configurables gracias al sistema de calaveras. Horas y horas de diversión en un único DVD.

Campaña

La historia de la caída de Reach a manos de las hordas alienígenas del Pacto. Viviremos los últimos días de esta colonia humana en la piel de Noble 6, el último refuerzo del equipo de élite Noble, formado por cinco soldados Spartan más. En este pelotón tomaremos el lugar de un miembro recientemente caído en combate, otro héroe anónimo que sacrificó su vida por salvaguardar a la especie humana.

Cooperativo

Hasta cuatro jugadores podrán participar simultáneamente en partidas cooperativas durante el modo campaña. Se da el hecho de que dependiendo del número de jugadores que haya en cada momento, la IA e incluso el número de enemigos que aparecerán ante nosotros variará para adaptarse a nuestras necesidades. Incluye una modalidad que hace que los jugadores acumulen puntos con cada enemigo abatido. Muy intenso.

Tiroteo

Un escenario reducido, varias hordas alienígenas y tan sólo cuatro soldados para tratar de aguantar sus envites. Un intenso modo cooperativo que nos hará buscar la máxima puntuación al encadenar muertes y lograr sobrevivir a cada combate. Ocho mapas sacados de la campaña servirán como excepcional escenario para estas batallas. Podremos configurar totalmente estos encontronazos con el enemigo, modificando desde el número de rivales a las armas que portan o el tiempo de aparición de los refuerzos.

Competitivo

Tanto a pantalla partida como a través de Xbox Live, se nos permitirá tomar parte en enconadas batallas en ocho mapas diferentes (más las

Por Juan 'XCast'

HALO REACH

EL PRINCIPIO DEL FIN PARA LOS ALIENÍGENAS DEL PACTO DESMENUZADO CON TODO LUJO DE DETALLES

Es vox pópuli que *Halo Reach* es el juego que abandera la temporada navideña en Xbox 360. Se trata de título que supone el adiós de sus creadores a la saga, además de un despliegue de medios sin parangón en la industria del videojuego. Cuenta con tal cantidad de modos de juego que se hace complicado enumerarlos todos, más aún hacer una guía que explique todos ellos.

Por esta razón hemos decidido mostraros con todo lujo de detalles las tácticas óptimas para superar sin problemas la campaña principal de este título, así como los logros secretos de este modo de juego. Dejamos que seáis vosotros mismos los que descubrais el universo de posibilidades que abarca *Halo Reach*.

La historia de Noble 6 sólo supone el principio de la aventura, que se completa con el modo tiroteo, las opciones multijugador competitivas y el remozado modo de edición llamado forja, que serán el siguiente paso que debemos seguir en el plan de dominación mundial de Bungie.















CONTENIDOS





¡EXCLUSIVA PARA XBOX 360!

HALO REACH

LAS CLAVES DE TODAS LAS ARMAS Y VEHÍCULOS

TÁCTICAS DE COMBATE PARA LA CAMPAÑA

LOS LOGROS SECRETOS AL DESCUBIERTO

